
Pour 4 à 8 personnages de niveaux 6 à 8
9450F
Forgotten Realms
Aventure
Marco Volo
Voyage
TSR
AD&D
2nd Edition





Marco Volo: Voyage

par Anthony Prior

Table des matières

L'aventure à ce stade	3
Personnages	5
Chapitre 1	10
Chapitre 2	19
Chapitre 3	24
Chapitre 4	29



Crédits

Auteur : Anthony Prior
Conception originelle des Royaumes : Ed Greenwood
Révision : Elisabeth T. Danforth
Chef de produit : Karen Boomgarden
Illustration de couverture : John&Laura Lakey
Illustrations intérieures : Elisabeth T. Danforth
Cartographie : Rob Lazzaretti
Composition : Luis Ogg
Production : Hans L. Kötz
Traduction : Nathalie Morin-Dallain
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

9450F

ISBN 1 86009 087 7

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



L'aventure à ce stade

Où l'auteur tente, en toute modestie, de rafraîchir la mémoire du lecteur, de lui rappeler ce qui s'est passé plus tôt. Loin de se contenter de ce simple résumé, le lecteur devra se plonger dans le premier volume de la trilogie. On ne saurait trop lui recommander d'acheter ce dernier ouvrage, Marco Volo : Départ, *ne serait-ce que pour gonfler la fortune de l'humble auteur et de son généreux éditeur.*



Marco Volo : Voyage est le second volume d'une trilogie d'aventures, conçue pour AD&D 2ème Édition. Dans le premier volet de l'histoire, *Départ*, la troupe d'aventuriers rencontre un jeune vaurien quelque peu ennuyeux qui se présente sous le nom de Marco Volo.

Les PJ sont incarcérés par les sentinelles de la cité d'Eauprofonde et croupissent dans les cachots quelques jours avant de comparaître devant Maskar Badine, patriarche de la noble et ô combien distinguée famille Badine. Marco Volo, leur expliquera cet homme, n'est autre que son neveu, un bon à rien, un maraudeur de petite envergure, barde à ses dires et surtout, une sempiternelle source d'ennuis pour les siens.

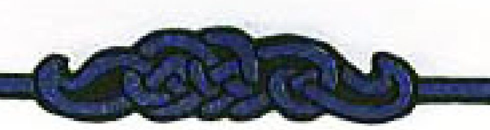
Maskar offre d'effacer les charges retenues contre les aventuriers si ces derniers acceptent d'engager Marcus en qualité de guide pour les mener à Valombre, espérant ainsi que son neveu en profitera pour prendre de la graine. Ce périple éloignera le jeune homme d'Eauprofonde le temps nécessaire à sa famille d'user de son influence pour réparer ses méfaits. Par ailleurs, Maskar demandera à la troupe de porter un message au Seigneur Trystemine de Valombre, mission pour laquelle il les dédommagera généreusement. Si les aventuriers refusaient cette offre financièrement alléchante, Maskar promettait de les renvoyer dans les geôles du château d'Eauprofonde où il les laisserait moisir pendant des lustres.

La troupe accepte donc l'offre du vieux patriarche et retrouve Marcus dans une gargote malfamée. Après une enfilade d'erreurs légères et de méprises, le jeune homme consent finalement à leur servir de guide jusqu'à Valombre.

Comme il fallait s'y attendre, l'histoire n'est pas aussi simple qu'elle y paraît. La carrière de Marcus en tant que voleur lui a valu de nombreux ennemis, ennemis puissants de surcroît, parmi lesquels Sabbas, un magicien dément. Tout inconscient qu'est le jeune homme, il a subtilisé à cet être maléfique un objet extraplanaire, l'*Œil du Dragon*. Comme si cela ne suffisait pas, Marcus a imputé le méfait au tristement célèbre Volothamp Geddarm, auteur des *Guides Volo* ainsi que de l'ouvrage censuré, le *Guide Volo de toute chose magique*. Le subterfuge est un succès, néanmoins amoindri : Sabbas accuse volontiers Volothamp du vol mais malheureusement, il croit voir en Marco Volo, le pseudonyme de Volothamp.

Sabbas offre alors une forte récompense pour la capture de Marcus, mort ou vif, et à cette fin, n'hésite pas à recourir aux services de Felibarr Noirelance, magicien de vile réputation, assassin de métier.

Comme la troupe s'apprête à quitter Eauprofonde, elle se trouve nez à nez avec Noirelance et ses tristes mercenaires mais parvient à leur échapper. Les personnages prennent congé





de la cité, mal en point pour la plupart, mais vivants. Comme leur périple se poursuit, ils sont assaillis par les agents de Felibarr ainsi que par des chasseurs de tête, aiguillonnés par la récompense de Sabbas. Quand, enfin, ils atteignent l'Auberge-du-Chemin, perclus de courbatures et blessés, ils commencent à subodorer que cette mission, pourtant si simple et enfantine aux dires de Maskar Badine, est bien plus complexe et dangereuse qu'ils ne l'avaient d'abord cru.

Le cours des événements

Marco Volo : Voyage nous narre le périple de Marcus et des PJ depuis l'Auberge-du-Chemin jusqu'aux Rocterres, au nord du Cormyr. Alors que l'aventure démarre, les personnages approchent le monastère de Chauntéa, près de Berdusk, où Maskar Badine avait suggéré qu'ils fassent une halte. Dès leur arrivée, les aventuriers sont séduits par l'atmosphère agréablement pastorale qui règne en ces lieux et par l'accueil chaleureux des moines qui offrent une réception sans précédent en hommage aux fabuleuses vendanges de l'année. Mais, rapidement, la troupe soupçonne les choses de n'être pas aussi plaisantes qu'elles se voudraient. Les frères pacifiques de Chauntéa ont disparu, sournoisement remplacés par les malfaisants Moines Noirs, suppôts des Dieux Morts, qui tentent par tous les moyens de se débarrasser des aventuriers et de capturer Marcus dans l'espoir d'obtenir la récompense de Sabbas.

Après avoir miraculeusement échappé à ces mécréants, les PJ font route vers la frontière du Cormyr. Là, les attendent les Dragons Pourpres du roi Azoun, en quête de l'infâme maraudeur, Marco Volo, et de ses « acolytes », histoire que se sont plu Sabbas et ses agents à raconter pour entraver les mouvements de la troupe.

Une bonne action — le sauvetage d'un gnome harcelé — leur rapporte une belle récompense, toutefois un peu trop tard. Alors que les Dragons Pourpres sont sur le point de remporter la victoire sur les infortunés aventuriers, Heino et sa Troupe des Bois volent à leur secours. Cette bande de ménestrels vagabonds, acteurs, danseurs, acrobates et autres saltimbanques est en route pour Valombre, où elle donnera une représentation.

Une fois intégrés dans la troupe de Heino, les PJ devront gagner leur vie au même titre que les artistes, en les secondant et en participant à certaines des représentations. Les aventuriers découvrent les joies d'une vie aux côtés des saltimbanques, se produisant chaque soir pour une audience toujours différente. Entre-temps, les PJ en ont appris plus sur le compte de Marcus et de ses manigances. L'aventure s'achèvera aux confins de Valombre et sur une confrontation finale avec Felibarr Noirelance, assassin et magicien, ennemi principal des aventuriers depuis le début de la trilogie.

Comme dans le volume précédent, *Marco Volo : Départ*, *Voyage* est une série de péripéties où l'action et l'intrigue se poursuivent à un rythme endiablé, ne laissant que peu de temps aux joueurs pour souffler. Toutefois, à l'encontre de *Départ*, il est possible d'étendre le jeu, en particulier si les aventuriers voyagent et se produisent en compagnie de la troupe de Heino.

Pour mettre au point cette aventure, les MD auront tout intérêt à lire ou visionner *Hamlet* de Shakespeare. Le superbe film d'Ariane Mnouchkine, *Molière*, est également une mine d'idée. Ajoutons le *Capitaine Fracasse* de Théophile Gautier, un roman de cape et d'épée dans lequel le héros trouve refuge parmi des saltimbanques.

Quelques ouvrages d'AD&D, d'ores et déjà publiées, pourront également être de quelque utilité aux MD : le *Décor de campagne des Royaumes Oubliés* le *Manuel Complet du Barde* et les nombreux *Guides Volo* ainsi que l'appendice *Cormyr* qui décrit en détail une grande partie de l'itinéraire de la troupe.

Un dernier mot

L'auteur aimerait exprimer toute sa gratitude à son ami, Dale Ivan Smith, pour son aide et ses idées ainsi que pour lui avoir prêté Heino et sa Troupe des Bois.







Personnages

Liste des personnages qui interviendront dans le présent ouvrage, laquelle se trouve présentée sous une forme à la fois agréable à lire et à utiliser.



Voici les personnages qui apparaîtront dans *Marco Volo : Voyage*. Pour une question de facilité, nous avons cru bon de répéter les fiches signalétiques de Marco ainsi que celle de Felibarr Noirelance. Les autres protagonistes, décrits de manière peut-être plus sommaire pour certains, représentent différentes organisations : les Moines Noirs, les Dragons Pourpres de Cormyr et la Troupe des Bois, dirigée par Heino.



Marcus Badine

(*alias Marco Volo*)

CN (B) hh B6

For 11 ; Dex 16 ; Con 16 ; Int 14 ; Sag 6 ; Cha 17

Classe d'armure : 8 (-2 en raison de la Dextérité)

Déplacement : 12

Points de vie : 24

Nombre d'attaques : 1

Dégâts : 1d6 +2 (*rapière +1*)

TAC0 : 18

Compétences martiales : Rapière, dague, arbalète.

Compétences diverses : Combat Aveugle, Danse, Jeu, Instruments de Musique, Équitation, Navigation et Chant.

Connaissances linguistiques : Commun, elfique, nain.

Objets magiques : *Rapière + 1, bottes elfiques.*

Sortilèges : Premier niveau (3) : *alarme, projectile magique, moquerie* ; Second niveau (2) : *déblocage, nuage puant.*

Talents de voleur : gr. 75 ; db 35 ; vt 30 ; lli 25.

Nous ne saurions trop encourager les lecteurs à se référer au premier volume, *Départ*, dans lequel Marcus a été décrit de manière plus détaillée. Ici, nous rappellerons simplement ce que ce jeune homme s'imagine être, c'est-à-dire un hors-la-loi notoire et irrésistible, surtout parmi la gent féminine. Membre de la famille Badine, il a grand-peine à se faire valoir indépendamment des siens.

La vie de Marcus se complique le jour où une escapade le conduit jusqu'à la résidence secrète du magicien fou, Sabbas. Pénétrant subrepticement dans le bureau du sorcier, le jeune homme dérobe un objet sacré avant de prendre la poudre d'escampette. Malheureusement, Sabbas, furieux, n'aura de cesse de retrouver le maraudeur.

Marcus possède dans ses livres, différentes recettes de sortilèges, telles que *sommeil*, dont il usera au cours de la présente aventure.






Felibarr Noirelance

CM hh M12
For 14 ; Dex 12 ; Con 17 ; Int 17 ; Sag 12 ; Cha 4
Classe d'armure : 7 (*amulette de protection +3*)
Déplacement : 12
Points de vie : 35
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1-4 (dague)
TAC0 : 17
Compétences martiales : La dague, le bâton.
Compétences diverses : Étiquette, Héraldique, Ingénierie, Herboristerie, Lecture/Écriture, Connaissance des Sorts.
Connaissances linguistiques : Commun, elfique, drow, gobelin, orque.
Objets magiques : *Amulette de protection +3, baguette de boules de feu* (16 charges), *gemme de vision.*
Sortilèges : Premier niveau (4) : *mains brûlantes, détecteur de magie, feuille morte, missile magique* ; Second niveau (4) : *force fantasmatique majeure, invisibilité, déblocage, flèche acide de Melf* ; Troisième niveau (4) : *clignotement, dissipation de la magie, boule de feu, lenteur* ; Quatrième niveau (4) : *tentacules noires d'Evard, globe mineur d'invulnérabilité, assassin fantasmatique, métamorphose d'autrui* ; Cinquième niveau (4) : *noirelance* (voir ci-dessous), *passe-murailles, conjuration d'ombres, téléportation* ; Sixième niveau (1) : *reflets.*

Ce magicien retors est l'un des chasseurs de tête et de prime les plus renommés à Eauprofonde. D'apparence émaciée, les mâchoires rongées par une courte barbe noire et les yeux rusés d'un félin, cet homme a conclu un pacte avec de nombreuses forces maléfiques telles que les Tanar'ri. Décrit en entier dans *Départ*, cet être demeure une épine dans le pied de nos aventuriers.

Felibarr a également mis au point le sortilège de *noirelance*, en marge de ses activités d'assassin.

Noirelance (Évocation)
Niveau : Cinq
Portée : 10 mètres + 10 mètres/niveau
Composantes : V, S
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sortilège, dont felibarr tira plus tard son surnom, est une source de pure énergie noire, provenant du Plan Négatif, qui, projetée des doigts mêmes du magicien, inflige 1d4 points de dégâts à la cible par niveau de compétence. Dès que cette source a atteint sa première victime, elle s'attaque alors à la seconde, lui causant la moitié des dégâts encourus par sa précédente et cela, de cibles en cibles jusqu'à ce que les dégâts — chaque fois réduit de moitié — ne fassent plus qu'un point. Si une seule cible est visée, le sortilège se déchargera ensuite dans la terre elle-même. Toutefois, cette source ne peut être maniée telle un boomerang à moins que la victime ne possède un *retour de sorts*. En outre, elle ne peut toucher par deux fois la même personne.

Les Moines Noirs

Cette confrérie maléfique secrète regroupe des fidèles de trois divinités diaboliques, Baine, Bhaal et Myrkul, toutes assassinées au cours des dernières décennies. La Secte des Moines Noirs a été créée par les membres survivants des clergés de ces trois dieux. Nombre de ces moines ont fait par la suite vœu d'allégeance à d'autres divinités comme Cyric, Loviatar et Malar. Les membres de cette secte vénèrent ces « nouveaux » dieux tout en attendant impatiemment le retour des Trois Morts. Bien que cela puisse sembler quelque peu irréaliste, le retour d'un dieu « assassiné » n'est pas sans précédent, la résurrection de la Terre-Mère des Sélénae en constitue le meilleur exemple.

Les Moines Noirs ont accès aux *amulettes de contre détection*, objets enchantés qui donnent une fausse idée de la personne qui les porte. Un être foncièrement mauvais semblerait alors vertueux même s'il était sujet à la *connaissance des alignements* ou à un autre sort similaire. Un chaotique neutre deviendra un loyal neutre, etc. L'alignement neutre ne connaissant aucun opposé, il restera neutre. Une *amulette de contre détection* s'avère de première utilité pour des êtres maléfiques et une source d'ennuis pour des personnages intègres.

Nayal

CM hh P8
For 13 ; Dex 14 ; Con 13 ; Int 15 ; Sag 16 ; Cha 11
Classe d'armure : 5 (*bracelets de défense*)
Déplacement : 12
Points de vie : 45
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1d6 +1 (masse de fantassin)
TAC0 : 16
Compétences martiales : Gourdin, fléau, masse, étoile du matin.






Compétences diverses : Ferronnerie, Science, Équitation (cheval), Utilisation de Cordes, Histoire Ancienne, Astrologie, Herboristerie, Lecture/Écriture, Religion, Connaissance des Sorts.
Connaissances linguistiques : Commun, orque, ogre.
Objets magiques : *Amulette de contre détection, bracelets de défense* (CA 5)
Sortilèges : Premier niveau (5) : *malédiction, blessures légères* (x4) ; Second niveau (5) : *aide, cantique* (x3), *marteau spirituel* ; Troisième niveau (3) : *ténèbres continuelles, contamination, pyrotechnie* ; Quatrième niveau (2) : *abjuration, blessures graves.*

Nayal est un des membres les plus prisés de l'ordre. Acteur de grand talent, il sait se glisser dans le rôle du gentil moine débonnaire, totalement inoffensif. Sans être aussi sadique que son assistant, Separ, il aime néanmoins à se livrer à des voies de fait, au nom de ses dieux disparus.

Dès lors que ses supérieurs auront vent de la récompense offerte par Sabbas pour la capture de Marco Volo, ils n'auront aucune peine à découvrir la véritable identité de ce dernier et se renseigneront sur son itinéraire. Nayal sera envoyé à la Demeure de la Sainte-Mère à Berdusk, où il jouera le rôle de l'abbé et tentera de capturer Marcus dans ses rets. Si tous les PJ et les moines trouvaient la mort au cours de cet épisode, ils seraient autant de sacrifices en hommage aux Dieux Morts et serviraient de pitance au retour éventuel des divinités.

Separ

CM hh P5
For 16 ; Dex 11 ; Con 15 ; Int 10 ; Sag 15 ; Cha 8
Classe d'armure : 6 (armure de cuir sous l'habit)
Déplacement : 12
Points de vie : 28
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1d6 +1 (masse de fantassin ; +1 en raison de la Force)
TAC0 : 18
Compétences martiales : Gourdin, fléau, masse.
Compétences diverses : Histoire Locale, Équitation (cheval), Météorologie, Histoire Ancienne, Lecture/ Écriture, Religion, Connaissance des Sorts.
Connaissances linguistiques : Commun, orque, ogre.
Objets magiques : *Amulette de contre détection.*
Sortilèges : Premier niveau (5) : *blessures légères* (x5) ; Second niveau (4) : *lame enflammée, marteau spirituel* (x3); Troisième niveau (1) : *contamination.*

Sous une apparence frêle et émaciée, fort trompeuse, Separ cache une force hors du commun. Tranquille, un tantinet maussade, il tait une exécration farouche pour tous ceux qui ne partagent pas sa foi en ses dieux morts. Cette haine, qui se manifeste de manière cruelle, le conduit à infliger de terribles sévices à ses victimes. Il sert Nayal avec dévouement et talent, un Nayal qui sait utiliser la nature violente de Separ quand il le faut.

La Troupe des Bois de Heino

Cette petite bande de gnomes qui, à l'origine, vivait du fruit de ses spectacles ambulants, gagna sa réputation au travers de Féerune sous la direction de Maître Heino, lui-même un célèbre illusionniste. Depuis sa création, cette troupe a engagé des artistes de toutes races.

Les bateleurs de Heino sont autant d'individualistes qui ne doivent fidélité et obéissance qu'à la troupe. Ils aiment à plaider la cause des opprimés et se considèrent comme libres, non tenus par des obligations inhérentes aux gens « ordinaires ». Les bateleurs principaux seront décrits ci-dessous, ainsi que Heino, le chef de la troupe.

Heino

CB hg I8
For 10 ; Dex 17 ; Con 12 ; Int 18 ; Sag 10 ; Cha 17
Classe d'armure : 7
Déplacement : 6
Points de vie : 20
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1d6 (épée courte)
TAC0 : 18
Compétences martiales : Dague, épée courte.
Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Habilité Artistique, Brassage, Cuisine, Équitation (cheval), Chant, Histoire Ancienne, Herboristerie, Lecture/ Écriture, Religion, Connaissance des Sorts.
Connaissances linguistiques : Commun, gnomique, elfique, nain, orque.
Objets magiques : *Baguette d'illusion, carillon d'ouverture.*
Sortilèges : Premier niveau (5) : *tour mineur, changement d'apparence, vapeur colorée, aura magique de Nystul, force fantasmatique* ; Second niveau (4) : *flou, or des fous, force fantasmatique majeure, invisibilité* ; Troisième niveau (4) : *clair-*





voyance, *invisibilité* (rayon de 3 mètres), *force spectrale*, *forme ectoplasmique* ; Quatrième niveau (3) : *terreur*, *mur illusoire*, *motif arc-en-ciel*.

Heino est un gnome sympathique, toujours enclin à la plaisanterie. Il se définit lui-même comme un bon samaritain, aidant ceux dans le besoin et veillant au bien-être de ses bateleurs avec un certain paternalisme. Cela ne l'empêche pas d'être sérieux… Il n'hésitera pas à utiliser tous les moyens mis à sa disposition pour apporter son aide à ses compagnons en mauvaise posture.

Des années durant, Heino a parfait son apprentissage, voyageant en compagnie de ses deux frères avec qui il se produisait. Il y a de cela maintenant cinq ans, il a monté sa propre troupe avec des gnomes jongleurs et cascadeurs. Depuis deux ans, les Ménestrels requièrent occasionnellement ses services mais Heino ne souhaite pas pour autant gonfler les rangs de cet ordre, craignant d'y perdre sa sacro-sainte liberté.

Au début, les MD auront intérêt à jouer ce chef comme un personnage quelque peu superficiel, qui, sous le vernis de l'artiste ne dissimule pas un être de grande exception. Toutefois, à mesure que l'histoire s'écoulera, sa véritable personnalité, son intelligence hors du commun devront être mis en évidence tandis qu'il s'impliquera plus avant dans l'aventure des PJ. Si les aventuriers ne réussissent pas à extorquer la vérité à Marcus, le MD pourra tisser une amitié entre Heino et Marcus et faire en sorte que le gnome persuade le jeune homme de rentrer dans le droit chemin.

Philip

CB hh B4

Le dernier à avoir rejoint la troupe de saltimbanques est un barde humain d'expérience limitée certes, mais doté d'un important potentiel. L'un de ses rôles primordiaux consiste à ouvrir l'œil et prêter une oreille attentive aux rumeurs colportées dans les tavernes, les auberges et autres lieux publics, afin de glaner toutes les informations nécessaires à Heino et aux bateleurs. Il est d'ordinaire de bonne compagnie, un tantinet naïf. Philip passe la majeure partie de son temps à jouer du luth, de la lyre, de la flûte à bec quand il ne compose pas de nouveaux airs, qui sont de bien meilleure qualité que ceux de Marcus.

Ina

N fg V6

Jongleuse de talent, elle se démarque surtout par ses qualités d'espionnage et de maraude qui ont sauvé la vie aux membres de la troupe en maintes occasions. Animée d'une force extraordinaire, dotée d'un caractère indépendant, elle tient par-dessus tout à protéger Heino, avec qui elle a eu une brève aventure amoureuse. Aujourd'hui, bien que leur histoire soit terminée, Ina nourrit une affection toute particulière envers Heino, affection que ce dernier lui rend avec la même intensité, en souvenance de leurs moments heureux.

Shareal

NB fh P5

Shareal est une prêtresse au service de Séluné qui voit en la troupe théâtrale une opportunité de rendre hommage à sa déesse. Elle assiste Heino et les artistes en toute occasion, administrant les « soins » et autres sortilèges quand cela est nécessaire. Elle s'avère une judicieuse conseillère pour les membres de la troupe. Servante traditionnelle de Séluné, lunatique, déroutante dans sa manière de se vêtir et dans son apparence, elle n'en demeure pas moins une amie fidèle à la troupe. Si les PJ se révèlent des personnages bons et dignes de confiance, ils pourront la compter parmi leurs alliés.

Dalyor

CB he G6

Lorsque leurs parents quittèrent la région pour l'Éternelle-Rencontre, Dalyor et son frère jumeau, Ralnor, décidèrent de ne pas les suivre, préférant s'initier à l'aventure dans la province de Féerune. Dalyor et Ralnor sont tous deux d'excellents archers, offrant des exhibitions de leur art pendant les spectacles et jouant les éclaireurs pendant les déplacements de la compagnie. Ces deux frères semblent être unis par un lien magique indissoluble, chacun devinant et comprenant les émotions de son jumeau.

Dalyor est un optimiste né, d'une grande insouciance, tel que les humains rêvent que soient les elfes même si au tréfonds de cet être, siège la nostalgie. Que ne ferait-il point pour tout abandonner sur-le-champ et rejoindre ses parents à l'Éternelle-Rencontre ? En effet, il aime en secret l'elfe, druidesse sauvageonne, Ærilaya, qui vit également à l'Éternelle-Rencontre. Ralnor n'ignore rien des sentiments qui animent le cœur de ce personnage. Et qu'en ressent-il ? Dalyor le croit heureux. Mais est-ce la réalité ?

Ralnor

CB he G6

À l'encontre de son frère, Ralnor souhaite rester dans les Royaumes. De toute manière, le lien magique qui unit les ju-



meaux les oblige à demeurer ensemble. Comme ils partagent moult sentiments, Ralnor a grand-peine à taire l'amour qu'il porte lui aussi à Ærilaya. Toutefois, jusqu'ici Dalyor ne se doute de rien, imputant les émotions de Ralnor à la seule joie de le voir heureux. Non que ce soit tout à fait faux, Ralnor ne tient aucun grief à son frère.

Zan

CN (B) hg I3

La doublure de Heino est un jeune illusionniste à la carrière prometteuse. Néanmoins, on pourrait lui reprocher son caractère un tantinet trop indépendant qui le conduit souvent à n'en faire qu'à sa tête, dédaignant avec un malin plaisir les volontés de Heino. Non qu'il ne nourrisse point une sincère affection pour son mentor, mais, ayant une haute opinion de lui-même et de ses capacités, il juge les conseils et l'enseignement de Heino quelque peu lents et peu appropriés. Zan caresse le rêve de devenir un jour un illusionniste de grande renommée et redouble de trucages plus tapageurs et plus incroyables les uns que les autres.

Astrelle

NB esprit-follet

Astrelle est un esprit-follet acrobate dont les démonstrations aériennes ô combien excitantes ont enchanté plus d'un spectateur depuis la Sembie jusqu'à l'ouest des Contrées du Mitan. Elle étonne par sa sociabilité bien qu'elle ait été séparée de sa tribu il y a de cela nombreuses années et commence à connaître le mal du pays. D'humeur libertine, minaudière et parfois naïve, elle n'en demeure pas moins dotée d'une grande intelligence. Elle sait faire montre de sérieux.

Ulwe

CN hg V8

Ulwe a croupi dans les geôles sembiennes des mois durant avant de rencontrer Heino. Ayant fait amende honorable, il présente un numéro dans lequel il se libère successivement de ses chaînes, de sacs, de coffres soigneusement verrouillés et autres objets de torture. Les talents d'Ulwe deviennent d'une grande utilité quand il s'agit d'aider à l'évasion d'amis prisonniers ou de se dérober à la loi, même si sa carrière de maraudeur appartient désormais au passé.

Darna

CN hf V4

Cette « danseuse folklorique » dotée d'un exotisme fort attrayant, se produit exclusivement devant une gent adulte, accompagnée de son python chultien, Trevor. Elle seconde également deux autres artistes, servant principalement de cible pour les lancers de couteaux de Grax. Sa souplesse est légendaire tout comme son fort penchant pour la compagnie masculine. Pourtant, on ne lui connaît que peu de liaisons durables.

Grax

CN (G) homme demi-orque G5

Grax est l'un des membres les plus originaux de la troupe. On le connaît pour son talent de lanceur de couteaux, il ne raterait jamais sa cible qu'elle soit vivante ou non. Darna, la danseuse exotique, lui sert généralement d'assistante.

Bien qu'il soit à moitié orque et franchement laid, Grax a l'âme d'un poète. Détendu parmi ceux à qui il a offert sa confiance, il déploie alors toute son éloquence en faveur de l'univers, de la nature des dieux et de l'existence douloureuse des mortels. Ses ballades et poèmes sont parfois joués par la troupe, bien que Grax se refuse catégoriquement à lire lui-même ses œuvres, craignant que son physique ne rebute ou n'effraie l'audience. Ceux qui le connaissent, savent qu'il est brillant et altruiste et qu'il n'hésiterait pas à se sacrifier pour aider ses amis.

Les autres membres de la troupe

Ces derniers comprennent les « Époustouflants Pyramidistes », six gnomes acrobates qui jouent aux lutteurs, s'engageant dans de nombreux combats donnant lieu à des paris. Parmi les membres de la troupe, il y a également quinze gardes mercenaires humains ainsi qu'environ quarante gnomes, humains et elfes — familles et associés des bateleurs de Heino.

La troupe voyage en une procession hétéroclite de fantassins, de gnomes sur des poneys, d'humains et d'elfes à cheval, de carrioles et de roulottes (du genre de celles que possèdent les gitans). Heino, lui-même, vit dans une confortable roulotte regorgeant de costumes, de manuscrits, de décors et autres accessoires.







Chapitre 1

Où nos héros, assaillis par moult ennemis, se dirigent vers le Monastère de Chauntéa, auquel ils demanderont le gîte et le couvert. Malheureusement pour nos aventuriers — ce qui ne surprendra pas le moins du monde les lecteurs — les forces du mal se sont déchaînées sur le monastère, semant comme à l'accoutumée la discorde parmi ses habitants. Les mets les plus raffinés, les boissons les plus délectables seront consommés, provoquant dans les heures suivantes des effets peu agréables…



arco Volo : Voyage commence lorsque les PJ, supposés être guidés par l'ennuyeux Marco Volo (Marcus Badine), quitteront l'Auberge-du-Chemin. Ils prendront la direction du sud, vers le monastère de Chauntéa, près de Berdusk, là où Maskar Badine leur a assuré qu'ils trouveraient refuge pour la nuit. La carte p. 11 nous retrace l'itinéraire emprunté par la troupe. Le voyage se déroulera sans véritable anicroche mais le MD peut choisir de jalonner de rencontres la route des aventuriers. Vous trouverez ci-dessous une liste d'incidents possibles.

- Des bandits de grand chemin tendent une embuscade sur la route entre l'Auberge-du-Chemin et les ruines de Lancedragon.
- Un groupuscule d'humanoïdes ou de monstres rôde encore dans le voisinage du Château de Lancedragon, aujourd'hui en ruines, et la troupe ne peut s'empêcher de se lancer à leurs trousses pour voler au secours de quelque innocente victime.
- Des passeurs bavards, fanatiques ou carrément malhonnêtes exigent le prix fort pour faire traverser le Fleuve Sinueux aux PJ. Une négociation serrée sera nécessaire pour que chaque aventurier atteigne l'autre rive.
- Des caravanes de marchands se trouvent sur la Voie du Négoce entre Soubar et Scornubel. Un des chefs de l'expédition donnera une énigme à résoudre à la troupe.
- De nombreux groupes ont eu vent de la récompense promise par Sabbas pour la capture de Marco et décideront d'attaquer ou tout du moins de prendre la troupe en filature.

Marcus se comporte avec une réserve surprenante depuis les dernières aventures décrites dans le premier volume de la trilogie. Il consent enfin à répondre à la généreuse attitude des aventuriers à son endroit et à évoquer humblement sa bévue à l'Auberge-du-Chemin. De temps en temps, il devise avec ses compagnons de voyage d'une manière pondérée et presque respectable bien qu'il réussisse encore à ses heures à agacer son monde : en chantant à tue-tête, en lançant des paris aux gens qu'il croise en chemin ou en contant fleurette aux jolies femmes. Néanmoins, la moindre remarque réprobatrice ou assassine de l'un des aventuriers le remet dans le droit chemin.

Le MD pourra permettre aux PJ d'accomplir le voyage jusqu'au monastère de Chauntéa sans incident notoire. Toutefois, si les personnages se sentent en danger, ils accepteront plus aisément de passer la nuit au monastère et de croire alors à l'histoire inventée de toutes pièces par les moines.



Les joyeux moines

Alors que la troupe approche de Berdusk, n'oubliez pas de leur rappeler la suggestion de Maskar, celle de s'arrêter au monastère de Chauntéa. S'ils décidaient de poursuivre leur route, faites en sorte qu'un moine apparaisse à cheval, leur annonce qu'ils sont attendus et les escorte jusqu'au monastère. Que cela mette la puce à l'oreille des joueurs n'a guère d'importance…

Ce monastère étant connu dans toute la région de Berdusk, les PJ n'auront aucune peine à en trouver le chemin. Il est situé à environ sept kilomètres au nord de Berdusk, à la lisière des Bois du Crâne. Comme la troupe s'en approche, lisez ce qui suit :

> La route s'en va, serpentant, à flanc de colline, vers les Bois du Crâne. À l'orée de la forêt s'étend une propriété sur plus de cinq hectares. Tout y est luxuriant et vert, les oiseaux y volettent, les animaux domestiques s'y promènent en toute liberté. Devant vous, se déroulent des mètres et des mètres de vignobles que veillent avec jalousie des hommes tout de brun vêtus. Plus loin, dans le verger riche en couleur, les arbres ploient sous leurs fruits bien mûrs, encadrés de dépendances et de resserres. Au centre de ces terres, s'érige une haute tour de pierres… une sorte de fort militaire qui n'a pas sa place dans ce cadre pastoral idyllique.
>
> Comme vous avancez, deux moines viennent à votre rencontre, un sourire amène accroché aux lèvres.
>
> « Bienvenue, voyageurs, dans la Demeure de la Sainte-Mère à Berdusk ! s'exclame le premier, un homme débonnaire, doté d'une grande affabilité. Je suis l'abbé Nayal et voici, ajoute-t-il en désignant son compagnon, un être de haute stature, d'un abord plutôt revêche, mon premier assistant, Frère Separ. Dites bonjour, Frère Separ !
>
> — Bonjour, maugrée ce dernier entre ses dents.
>
> — Pardonnez l'impolitesse de cet homme, s'empresse d'enchaîner Nayal avant de s'esclaffer. Il a fait vœu de sérieux. »
>
> Separ ne parait toutefois pas apprécier la boutade.
>
> « Venez ! reprend l'abbé. Suivez-moi jusqu'à la maison sacrée et goûtez à la générosité de notre Sainte-Mère. »

Les deux moines guident la troupe jusqu'à l'intérieur du monastère. Les montures fourbues seront conduites aux écuries tandis que des ecclésiastiques débarrasseront nos aventuriers de leurs manteaux ou capes. Nayal et Separ les introduiront ensuite vers les quartiers dévolus aux convives (carte et légende, p. 13).

CARTE 1 : La route de l'Auberge-du-Chemin à Berdusk

- Ville
- Forêts
- Colline
- Désert
- Route
- Piste



Les MD devront faire ressortir le cadre dans lequel évolueront les personnages : ils insisteront sur la nature pastorale et la quiétude du monastère et ses alentours, sur les visages souriants des moines travaillant dans les vignobles et les vergers ou surveillant les animaux. Attention toutefois aux joueurs trop soupçonneux… Encouragez ces derniers à se laisser divertir par les bouffonneries des moines plaisantins : ils ne seront peut-être pas ainsi sur la défensive quand, quelques heures plus tard, pendant la nuit, les habitants du monastère leur joueront de mauvais tours.

Tandis que les heures égrènent...

Comme l'apprendraient les PJ s'ils interrogeaient les gens de la région, la Demeure de la Sainte-Mère à Berdusk est connue des lieues à la ronde, et cela, depuis plus de deux siècles. Les moines qui y résident sont renommés pour leurs cépages, leurs conserves de fruits et leurs friandises… en particulier leur spécialité, connue jusqu'à Calimshan et Thay. Récemment, les moines ont mis au point un succulent fondant au chocolat, fait à partir de sucre et de cacao importé des nouvelles terres de Maztica. Cette recette connaît un franc succès à Eauprofonde et tout Cormyr, accroissant encore la réputation des moines et gonflant les caisses de l'église. Les moines importent également du café de Durpar, l'utilisant pour aromatiser leurs friandises quand ils ne le boivent pas comme breuvage stimulant.

Depuis les débuts de l'affaire de Marco Volo, beaucoup de choses ont changé. La nouvelle de la récompense offerte par Sabbas est parvenue aux oreilles des Moines Noirs, qui y voient une opportunité à la fois pour étendre leur pouvoir et s'enrichir. Bientôt de retour à Eauprofonde, ces moines diaboliques décèlent la véritable identité de Marco Volo.

À force de moyens répréhensibles, tels que la corruption et l'interrogation par la magie de certains domestiques de la famille Badine, ces moines apprennent que « Marco Volo » et ses compagnons doivent faire halte à la Demeure de la Sainte-Mère à Berdusk. Avec cette précieuse information en poche, les Moines Noirs ourdissent un plan machiavélique.

Déguisés en simples voyageurs, quelques uns d'entre eux visitent le monastère et ont tôt fait de subjuguer les frères pacifistes de Chauntéa. Ces derniers sont jetés dans les cachots du monastère et remplacés par des membres de l'ordre maléfique des Moines Noirs, sous la houlette de Nayal et son triste acolyte, Separ, pourtant d'une apparence bien inoffensive.

Nayal a tout organisé. Il décide tout d'abord de mettre en confiance les aventuriers, de glisser des drogues dans leur nourriture et leurs boissons avant de profiter de la nuit pour les attaquer, pour se débarrasser « des bagages inutiles » — c'est-à-dire les PJ — avant d'enlever l'infortuné Marco Volo.

Nayal et Separ ont pris soin de ne pas se faire démasquer. Les moines retenus dans le monastère sont hautement gardés et tous les imposteurs armés d'*amulettes de contre détection*. Nayal est un comédien de grand talent, il joue son rôle d'abbé à la perfection.

La Demeure de la Sainte-Mère à Berdusk

Construite voilà plus de deux siècles à l'instar d'une forteresse pour défendre la campagne alentour des bandes d'humanoïdes maraudeurs, la Demeure de la Sainte-Mère à Berdusk est devenue un lieu de retraite où l'on peut à loisir se livrer à la contemplation de ce petit paradis de nature qu'est Chauntéa. Les moines, à l'origine un ordre martial destiné à se battre contre le mal et le chaos, se sont quelque peu écartés de leur mission première, devenant des érudits pacifistes, des scribes, des vignerons et des chefs cuisiniers. Depuis qu'ils utilisent du cacao en provenance des terres de Maztica et du café convoyé de Durpar jusqu'à l'ouest de Féerune par bateau, leur réputation de fournisseurs en mets et breuvages délicats n'a cessé de grandir.

Le plan ci-dessous décrit en détail le monastère et ses alentours. Aux résidents coutumiers de Chauntéa se sont substitués les Moines Noirs. Lorsque la présence d'un moine PNJ est nécessaire pour le déroulement de l'épisode, prenez soin de le choisir parmi ceux dont les fiches signalétiques sont dressées ci-dessous et qui sont particulièrement appropriés pour ce type de rencontre.

Acolyte (Prêtre de 1er niveau) : Int moyen ; AL NM ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; p.v. 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (Masse) ; TA M ; M 13 ; Sortilèges : *blessures légères*

Frère noir (Prêtre de 3ème niveau) : Int moyen ; AL NM ; CA 8 (armure de cuir) ; VD 12 ; DV 3 ; p.v. 18 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (Masse) ; TA M ; M 14 ; Sortilèges : *blessures légères* (x2), *aide*.

Père noir (Prêtre de 5ème niveau) : Int moyen ; AL NM ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; DV 5 ; p.v. 24 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (Masse) ; TA M ; M 14 ; Sortilèges : *blessures légères* (x2), *ténèbres*, *aide*, *discours captivant*, *silence* (rayon de 5m), *cécité*.

1. Les vignobles

Les moines ont sélectionné une variété de raisins de Chauntéa, une sorte de muscat noir dont ils tirent un vin succulent.







CARTE 2 : La Demeure de la Sainte-Mère à Berdusk

17 17 17 17 17

18. Chapelle

19. Quartiers des invités

17. Quartiers des moines

16. Quartiers de l'abbé

17 17 17

17 17
17
17 17

13. Grande salle

7. Celliers

14. Scriptorium

12. Office

11. Cuisines

6. Écuries

10. Hall d'entrée

9. Bains

15. Bibliothèque

20. Cave à vin

21. Cachots

8. Distillerie

1. Vignobles

2. Vergers

5. Enclos des animaux

4. Greniers à grain

3. Champs de céréales

Porte

Clôture

Escaliers

1 carré = 3 mètres



2. Les vergers

Les moines cultivent principalement des pommes et des poires qu'ils vendent au détail mais qu'ils utilisent également dans la fabrication du vin, de leurs confiseries et friandises.

3. Les champs de céréales

Le houblon, l'orge et le blé sont utilisés pour fabriquer le pain et les pâtisseries, ainsi que dans la production de la fameuse bière chauntéenne du monastère. La betterave est cultivée pour son sucre qui est utilisé dans la composition des confiseries et des mets.

4. Les greniers à grain

Le grain récolté, tout comme les barils de cacao et de café y sont entreposés.

5. Les enclos des animaux

Les frères élèvent moult animaux : vaches et chèvres pour leur lait, moutons pour leur laine et leur viande et cochons pour leur chair. Ces animaux sont parqués dans des enclos. Les moines pacifistes nourrissent un profond attachement pour leurs bêtes et pleurent même lorsque l'une d'entre elles est abattue.

6. Les écuries

Les chevaux de trait et les destriers y trouvent leur place, sous le regard vigilant de jeunes palefreniers. Les montures des PJ pourront y être abritées gratuitement.

7. Les celliers

Ces dépendances servent de remise pour la nourriture et le vin destinés à la fois à la consommation personnelle des moines et à la vente. Les spécialités des moines pacifistes comprennent des pains, des biscuits, des fruits confits et... des meringues, recette à base de sucre et de blancs d'œufs à laquelle ils adjoignent le plus souvent des noisettes. Depuis quelque temps, alors que le cacao de Maztica apparaît sur le marché de Féerune, les moines fabriquent des fondants au chocolat qui font un véritable tabac parmi les hautes sphères de la noblesse. Les moines pourvoient également le café importé de Durpar qui connaît quelques grands adeptes.

8. La distillerie

Cette tour abrite des pressoirs où le raisin est déversé, écrasé pour donner un jus délicatement ambré, aux effluves enivrants. Ce jus est ensuite mélangé à de la levure et laissé à fermenter dans de larges cuves. Les vins rouges sont fabriqués à partir du jus de raisin, des grains entiers, peau et pépins pressés à plusieurs reprises tandis que le blanc ne comporte que du jus de première pression. Une fois la fermentation obtenue, on fait vieillir le vin dans des fûts de chêne avant de les mettre en bouteille.

La bière, l'ale et autres boissons sont également fabriquées en ces lieux, à partir de blé, de houblon, de fruits et autre produits cultivés au sein du monastère.

9. Les bains

Les moines procèdent à leurs ablutions quotidiennes dans cette bâtisse tout de pierres construite. Le bâtiment abrite des salles de bain individuelles ainsi qu'un sauna pouvant accueillir une douzaine de personnes.

10. Le hall d'entrée

L'entrée à la Grande Demeure se fait par cet immense vestibule aux murs ornés de bas-reliefs représentant la déesse Chauntéa dans ses nombreuses tâches, successivement mère, professeur, protectrice et défenseur des innocents.

11. Les cuisines

Les moines mangent de l'excellente chère, l'un des plus grands avantages qu'offre un service dans la Demeure de la Sainte-Mère. Les repas sont préparés par des moines réputés à travers tout le pays pour leurs talents culinaires.

12. L'office

Ici sont stockées les réserves alimentaires destinées aux repas des habitants du monastère. Barils, fûts, jarres et sacs s'empilent dans un désordre savant tandis que jambons, saucisses et autres viandes pendent au plafond comme autant de trophées. Dans un coin, le café et le cacao emplissent de grandes jarres (les MD auront tout intérêt à souligner ce dernier détail car il se révélera d'une importance capitale pour la suite de l'aventure).

13. La grande salle

Les repas et les cérémonies ont lieu dans cette vaste pièce au plafond voûté, où sont disposées quelques longues tables et des bancs. L'abbé et ses assistants prennent place à celle qui trône au fond de la pièce. Les statues de Chauntéa et autres saints veillent quant sur l'assemblée, depuis leurs niches creusées dans les murs.

14. Le scriptorium

La pièce est agrémentée de hautes et larges fenêtres qui offrent une luminosité sans pareille, facilitant ainsi les travaux de



transcription et d'écriture. Combien de manuscrits aux récits enluminés n'ont pas vu le jour dans cet antre ? Ici, se succèdent les pupitres et cabinets submergés d'encriers, de plumes, de parchemins et de vélins. Durant l'épisode, la pièce est occupée par un Moine Noir qui joue le rôle du maître des scribes ainsi que par ses sinistres acolytes qui prétendent travailler aux transcriptions.

15. La bibliothèque

Ici sont précautionneusement rangés les documents rédigés au scriptorium quand ils ne prennent pas la direction des autres monastères de Chauntéa. La bibliothèque recèle des milliers d'écrits, allant de la simple correspondance à des volumes relatant l'histoire de l'ordre, de ses fondateurs et de ses héros. Le Moine Noir qui s'est substitué au bibliothécaire ne connaît rien aux documents entreposés dans cette pièce.

16. Les quartiers de l'abbé

En raison de ses plus hautes responsabilités, l'abbé dispose de la plus vaste pièce de tout le monastère, toutefois d'un confort sommaire et d'un décor spartiate. Dans sa chambre, son mobilier se résume à un grabat qui lui tient lieu de couche, une table et ses deux chaises qui siègent devant la seule et unique fenêtre, un bureau, une penderie pour tous ses habits de cérémonie ainsi qu'une armoire pour ses effets personnels. Ici, l'abbé reçoit ses visiteurs en privé. Nayal, qui durant l'épisode, incarne ce grand homme, n'y passe guère de temps, préférant escorter les PJ afin de garder un œil sur eux.

17. Les quartiers des moines

Les moines ordinaires vivent dans de minuscules cellules exiguës au mobilier austère : un grabat, une table, une chaise et un pot de chambre. Ils y passent néanmoins de longues heures, durant lesquelles ils méditent sur les relations humaines avec la Mère Chauntéa, lisent des histoires sur l'ordre et réfléchissent aux exemples dignes d'intérêt que les fondateurs et héros de l'ordre ont proposés.

18. La chapelle

Une statue d'albâtre aux traits de la déesse Chauntéa trône dans cette pièce en forme de dôme. Ici, la divinité est représentée comme une femme à la fleur de l'âge, à la douceur maternelle avec les bras tendus en signe d'offrande. Des rangées de bancs meublent l'intérieur de cette chapelle. Sous la coupole, trône l'autel d'où l'abbé délivre ses sermons pendant les cérémonies, qui ont lieu chaque jour à l'aube et au crépuscule.

19. Les quartiers des invités

Durant l'épisode, les PJ séjourneront dans ces quartiers où toutes les commodités leur seront offertes. En effet, les moines de Chauntéa tiennent à accueillir les visiteurs dans un cadre confortable dont personnellement ils n'ont cure. Les PJ dormiront sur des couchettes dotées de matelas de paille et de draps en coton. Hormis ces couches, les chambres sont équipées de fauteuils et de deux tables en bois massif, richement ornées. Les ouvertures se résument à de simples fentes, des meurtrières qui offrent cependant une vue incomparable de la nature alentour.

20. La cave à vin

L'accès au sous-sol du monastère n'est possible qu'au travers d'une épaisse porte en chêne, soigneusement verrouillée de l'extérieur, pouvant être bloquée à l'intérieur par une lourde barre de fer ainsi que par un *verrou du magicien* pour plus de sécurité encore.

Alors que l'on s'introduit à l'intérieur de la cave, on ne peut s'empêcher de se demander pourquoi tant de précautions quand rien en ces lieux ne semble extraordinaire. Du sol au plafond, s'élèvent les casiers de bouteilles où est entreposé le vin. Une porte dérobée donne l'accès aux cachots quelques mètres plus loin.

21. Les cachots

Les moines pacifistes sont ici retenus. Ils sont gardés par cinq Moines Noirs, choisis par le MD d'après la liste ci-dessous.

Les moines de Chauntéa sont encore en vie même s'ils sont destinés à être sacrifiés au nom des divinités maléfiques des Moines Noirs, une fois Marco Volo capturé. Si, par chance, ces frères recouvraient la liberté, ils aideraient les PJ à chasser les usurpateurs du monastère. Utilisez les informations suivantes concernant les moines emprisonnés et choisissez leur nombre en fonction des besoins du jeu.

Frères (Prêtres de 1er niveau) : Int moyen ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; DV 8 ; p.v. 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (armes improvisées) ; TA M ; M 13.

L'abbé Simon (Prêtre de 8ème niveau) : Int moyen ; AL CB ; CA 10 ; VD 12 ; DV 8 ; p.v. 32 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (Armes improvisées) ; TA M ; M 15.



Une fête bien singulière

Après que les PJ se soient reposés et rafraîchis, un jeune homme apparaît, les conviant au dîner. Dès que les aventuriers auront franchi le seuil de la grande salle, lisez ce qui suit :

> Dans cette immense pièce, baignée des lumières chatoyantes des bougies et des torches accrochées aux murs, la fête bat son plein. Les moines dévorent avec un appétit pantagruélique les mets qui se succèdent, jambons, faisans et bœuf. Le vin et la bière coulent à flots tandis que les conversations vont bon train, les plaisanteries fusent de toutes parts.
> « Bienvenue, mes amis ! s'écrie l'abbé Nayal, qui a abandonné sa table pour se joindre à ses frères. Ce soir est un soir pas comme les autres ! Nous célébrons des vendanges exceptionnelles. Venez ! »

Les PJ qui prendront part à la fête, se verront servir une ronde de plats tous plus succulents les uns que les autres : poulets rôtis, bœuf braisé, porc, saucisses, fruits et légumes ainsi que d'autres mets tout aussi délectables par leur saveur et leur présentation. Les aventuriers arroseront ce copieux dîner de jus de fruits, de bière et de vin (mais pas de café… bien que le MD ne soit pas obligé de le mentionner). Toute cette nourriture et ces boissons ont été soigneusement droguées afin que les personnages puissent sombrer dans un sommeil de plomb un peu plus tard.

Le MD fera montre d'une prudence toute particulière pour ne pas éveiller les soupçons des aventuriers et mènera la fête tambour battant de façon à faire avancer l'épisode. Laissez les moines interroger les PJ sur leurs aventures passées et faites en sorte que les personnages décrivent par le menu leurs exploits. Les ecclésiastiques inviteront les PJ à chanter avec eux, à partager leurs chapelets de plaisanteries grivoises ou à leur soutirer habilement quelques informations de premier ordre. Pendant ce temps, le MD prendra soin de noter tout ce que chaque aventurier a bu et mangé au cours de la fête. Ceux d'entre eux qui se seront goinfré connaîtront des moments difficiles dans les heures à venir.

Un seul ne participera pas à ces bacchanales : Marcus lui-même qui restera tranquillement dans son coin, touchant à peine à son assiette. Si quelqu'un s'inquiète de son manque d'appétit, le jeune homme répondra laconiquement qu'il ne se sent pas très bien… rien d'alarmant bien entendu, un peu de



fatigue tout au plus. Pour la gouverne du MD, il se soucie du cours des événements et commence à suspecter son ancienne vie de revenir le hanter. Taraudé par la culpabilité à l'idée d'avoir vilement dupé les PJ, Marcus a grand-peine à participer à la liesse générale. Il est plus que jamais déterminé à faire amende honorable et songe d'ores et déjà à rentrer dans le droit chemin et avouer sa véritable identité. Voir le paragraphe ci-dessous pour de plus amples détails concernant l'attitude de Marcus après la fête.

Plus tard cette nuit-là...

Certains événements auront lieu pendant la nuit mais rien ne vous empêche de leur adjoindre quelques incidents de plus ou moins grande importance. Les exemples ci-dessous donneront une idée aux MD des conséquences engendrées par les décisions des différents joueurs. Sachez les adapter selon les suggestions des PJ sans que pour autant, vous ne vous laissiez dépasser par les événements. Vous pourriez ne plus contrôler le déroulement de l'intrigue...

Dans la nourriture et les boissons servies à la troupe, un puissant soporifique a été glissé. Les joueurs tomberont un à un dans un profond sommeil. Les Moines Noirs avaient tout d'abord songé à empoisonner les personnages mais désirant capturer Marcus vivant, ils ne pouvaient prendre le risque que le jeune homme avale lui aussi une dose fatale. De plus, les seuls poisons mortels sont aisément décelables par des individus expérimentés. Finalement — comme si toutes ces raisons ne suffisaient pas — Separ est un être cruel, un fou sadique qui ne rêve que de rouer les personnages de coups.

Chaque aventurier a besoin de lutter contre le poison, avec une pénalité calculée d'après la quantité de nourriture et de boisson qu'il a ingurgitée durant la fête. S'il s'est montré fort gourmand (c.-à-d. quatre boissons ou plus, un poulet entier, deux à trois morceaux de bœuf, etc.), la pénalité sera de -6. Si, au contraire, le personnage a mangé modérément (deux ou trois boissons, la moitié d'un poulet, un morceau de bœuf, etc.), il ne souffrira que d'une pénalité de -4. Si, troisième hypothèse, le joueur n'a consommé qu'avec parcimonie (une ou aucune boisson, un pilon de poulet, quelques légumes, etc.), la pénalité sera de -2. Le MD devra envisager de lancer les dés pour les PJ au lieu de prendre le risque d'éveiller leurs soupçons en leur demandant de le faire eux-mêmes.

Les personnages qui ne réussiraient pas leur jet de sauvegarde s'endormiraient dès l'instant où ils auraient absorbé la drogue. Ils auraient néanmoins le temps nécessaire de se dévêtir avant de sombrer dans l'inconscience. Attention ! Ils ne pourront effectuer un lancer de dés pour se réveiller lorsque l'« escadron de choc » des Moines Noirs pénétrera dans leurs chambres.

Si la troupe enjoint à l'un de ses membres de demeurer sur le qui-vive, ce dernier devra toutefois lui aussi jouer de ses dés pour accomplir des jets de sauvegarde, ce que le MD a tout intérêt à accepter. S'il échoue, cette sentinelle de fortune aura grand-peine à garder les yeux ouverts. Comme toujours, si un joueur peut fournir une explication judicieuse pour rester éveillé, le MD sera alors dans l'obligation de modifier la pénalité requise dans ces circonstances.

Marcus intervient

Les personnages qui n'auraient pas touché à la nourriture et auraient refusé toute boisson — ou tout du moins ceux qui se seraient servis avec parcimonie — n'auront nul besoin d'accomplir des jets de sauvegarde. D'ailleurs, Marcus, qui subodore une quelconque manigance de la part des moines, est l'un d'entre eux. Au début, ses soupçons ne reposent sur rien, sinon sur le sentiment de culpabilité qui le ronge. En effet, il est bourrelé de remords à l'idée que les PJ risquent leurs vies pour lui, partagent ses tribulations sans qu'il se résolve à leur confesser la vérité. Même s'il se trompe sur la cause de son malaise, ses suspicions à l'endroit des moines seront corroborées.

Lorsque la troupe se retire pour la nuit, Marcus leur emboîte le pas. Comprenant bien vite que le sommeil ne viendra pas, il se glisse hors de son lit dans l'intention d'explorer le monastère. Si l'un des membres de la troupe a réussi à garder les yeux ouverts, il lui confiera ses soupçons — « Quelque chose d'étrange se passe ici, » lui chuchotera-t-il à l'oreille — et lui proposera de le suivre dans les couloirs du monastère. Si les sentinelles ont sombré dans l'inconscience, si tous les PJ dorment à poings fermés, Marcus tentera alors de les réveiller. N'y parvenant pas, il saura définitivement que quelque chose se trame en ces lieux.

L'expérience de Marcus en tant que barde et sa vie au sein de la famille Badine tissée d'intrigues lui vaut de connaître les poisons et leurs antidotes. Il a remarqué que les moines buvaient tous du café au sortir du repas et devine qu'il s'agit d'une manière d'enrayer les effets soporifiques de la drogue. L'esprit aux aguets, il s'arme de sa rapière et de son poignard et se faufile subrepticement hors de la chambre. Il y reviendra par la suite, au moment opportun.

Si, par chance, un PJ est éveillé, le jeune homme lui fera part de ses soupçons et lui enjoindra de le suivre. Il sera du ressort du MD de décider de l'instant où ils regagneront les quartiers des invités.





Les Moines Fous sonnent la charge...

Nayal et les moines attendent patiemment quelques heures que les PJ soient profondément endormis avant de pénétrer dans leurs quartiers avec l'intention de les tuer. Si la porte est verrouillée ou bloquée par une barre de fer, faites en sorte qu'ils se glissent dans la chambre par une porte dérobée, porte que les PJ n'auraient pas remarquée plus tôt.

Les moines sont en quête de Marcus, qu'ils veulent capturer vivant. Cependant, ils ne se rendront pas immédiatement compte que le jeune homme n'est plus dans la chambre.

Nayal et Separ mènent l'attaque, accompagnés par deux Moines Noirs ordinaires pour chaque PJ, avec des niveaux choisis par le MD d'après les renseignements fournis ci-dessus. Les moines sont armés de gourdins avec lesquels ils ont l'intention de frapper les membres de la troupe jusqu'à la mort. Les personnages qui n'ont que peu mangé et bu devront uniquement essuyer le premier round d'attaque avant de pouvoir riposter, toutefois sans subir de pénalités. Les joueurs drogués devront eux endurer 1d4 +1 de rounds d'attaques avant de s'éveiller et recouvrer suffisamment leurs esprits pour se défendre. Une fois réveillés, ces personnages demeureront léthargiques et souffriront d'une pénalité d'attaque équivalente à leur jet de sauvegarde contre le poison. Le MD est libre de doter les moines d'un bonus qu'ils utiliseront à l'encontre des personnages drogués d'une valeur équivalente à la pénalité (c.-à-d. une pénalité de -2 pour le joueur équivaut à un bonus de +2 pour toutes les attaques des moines).

Comme la plupart des personnages seront indéniablement drogués et vêtus de leurs pyjamas (ce qui revient à dire, CA 10), la troupe risque d'être plutôt en fâcheuse posture — ce qui n'a rien de surprenant à ce stade de l'aventure. Si les PJ prenaient le dessus dans la bataille, d'autres moines arriveraient alors pour renforcer l'équipe d'assaut de Nayal.

Si les choses tournaient mal pour les personnages, une aide inespérée leur serait portée — à la plus grande surprise de la troupe elle-même — en la personne de Marco Volo.

Marcus à la rescousse

Marcus regagne les quartiers réservés aux convives avec un sac de grains de café quand, tout à coup, il aperçoit les moines assaillant les personnages inconscients. Il jette aussitôt deux sorts de *sommeil* sur les moines avant de bondir, armes au poing, sur l'ennemi.

Des PJ du niveau pour lequel cette aventure est conçue ne sont pas affectés par le *sommeil*. Par contre, les moines y sont vulnérables, ce qui conduit les personnages à l'emporter tout à coup en nombre sur Nayal et Separ. Ces derniers battront en retraite sur-le-champ, suivis par les moines qui auront réchappé aux combats. Marcus profitera de leur sortie pour se ruer dans la chambre et claquer la porte derrière lui.

À ce stade, les personnages ayant recouvré leurs esprits devraient ligoter ou achever les moines assommés. Marcus sortira de sa poche le sac empli de café et intimera aux membres de la troupe de prendre chacun quelques grains et de les mâcher. En effet, le café est un excellent antidote au poison des moines (chose que les personnages devraient garder précieusement en mémoire pour d'autres aventures). Après plusieurs rounds, les joueurs devraient recouvrer leurs esprits.

Entre-temps, Nayal et Separ réunissent leurs forces en vue d'une nouvelle attaque. Toutefois, ce qui s'ensuit dépend uniquement des joueurs eux-mêmes : ils peuvent tenter de fuir le monastère et être obligés de se battre pour y parvenir, ils ont l'opportunité de se claquemurer dans leur chambre et repousser les attaques des Moines Noirs ou encore, fouiller le monastère en quête des véritables moines de Chauntéa dont ils subodorent l'enlèvement et la séquestration.

Et parce que les personnages n'ont que l'embarras du choix quant aux moyens de prendre la poudre d'escampette, il est du devoir du MD de se charger des événements à suivre. Utilisez la carte à la p. 13 pour garder à l'esprit le cours de l'action entre les murs du monastère. La troupe pourra prendre en otage un ou plusieurs moines. Si les personnages cherchent alors à les interroger, ces usurpateurs commenceront à invoquer à grands cris leurs dieux morts. Plus tard, ils feront allusion à un bienfaiteur inconnu de l'ordre qui aurait offert une forte récompense pour la capture d'un certain Volothamp Geddarm. On leur aurait confié que ce Volothamp voyageait sous l'identité de Marco Volo. Ils n'en sauvent pas plus — un interrogatoire plus poussé serait parfaitement inutile. Les PJ qui connaissent la ville d'Eauprofonde et ont eu vent des rumeurs courant sur le compte de Volothamp, tergiverseront sur la méprise des moines.

Seuls Nayal et Separ savent que Sabbas est celui qui offre la récompense et le MD ne peut permettre que l'un d'entre eux soit capturé. Si les personnages apprennent l'histoire de Volothamp, Marco commencera à soupçonner Sabbas d'être à ses trousses et comprendre que sa ruse n'a pas dupé le terrible magicien. Toutefois, il n'en dira mot à ses compagnons, en tout cas pas pour le moment.

Si les PJ fuient le monastère sans libérer les frères emprisonnés, le MD peut décider que les Moines Noirs tuent leurs prisonniers avant d'imputer ces crimes à la troupe d'aventuriers. Ceci risquerait fort de compliquer dangereusement la vie des joueurs dans le Cormyr, d'une manière que seul le MD peut à ce stade envisager.







Chapitre 2

Où, ayant déjoué les vils desseins des Moines Noirs, notre troupe croise d'ignobles gnolls et des bureaucrates trop zélés. Il sera difficile de déterminer d'entre eux, lesquels sont le plus à craindre. Par chance, nos personnages rencontrent la Troupe des Bois et leur chef Heino, compagnie de ménestrels, de danseurs, d'acrobates et de comédiens qui les aideront à se dégager d'un mauvais pas. Nombre de secrets qui entourent Marcus Badine seront ici éventés. Heino, un gnome au cœur sur la main, leur confie la recette secrète de son succulent lièvre rôti.



Cette nouvelle étape du voyage conduit la troupe de Berdusk à Asbravn, puis à Iriaebor et Estant. À partir de là, l'itinéraire ne dépend plus que des joueurs eux-mêmes. S'ils décident de pénétrer dans le Cormyr par l'est, à travers les Cornes du Tonnerre, ils choisiront d'emprunter la Grand Route jusqu'à Proskur. Ils souhaiteront peut-être traverser la Vallée de la Cuve, contournant ainsi le Cormyr. Dans ce cas, le MD devrait les informer qu'à cause de la pluie, la route n'est plus qu'un immense marécage presque impraticable. Si la troupe désire traverser le Lac des Dragons, ils devront passer par la Route des Marchands jusqu'à Priapurl et Elversult avant de gagner Ilipur ou Pros, auquel cas, ils feront escale à Suzail, où aura lieu la rencontre C.

L'itinéraire choisi par les joueurs n'aura aucune incidence sur les événements qui se dérouleront dans ce chapitre. Ces derniers sont répertoriés dans l'ordre, avec des directives sur le lieu où ils surviendront en parallèle avec une carte de l'itinéraire. Le MD aura tout loisir d'adjoindre d'autres épisodes à ces rencontres et même de modifier certaines d'entre elles.

A. L'attaque des Gnolls

(Sur la Route du Crépuscule entre Asbravn et Iriaebor)

Les marchands et les voyageurs rencontrés en chemin devront mettre les PJ en garde contre les bandes de gnolls qui sévissent alentour, à l'affût de leurs prochaines victimes. À la tombée de la nuit, alors que la troupe songe à s'arrêter, un groupuscule de gnolls les assaille. L'attaque est précédée par une salve de flèches, puis les monstres et leur chef, Grralix, surgissent des fourrés et sonnent la charge.

Grralix, le chef Flind : Int moyen ; AL LM ; CA 5 ; VD 12 ; DV 3 +3 ; p.v. 24 ; TAC0 17 (+1 à cause de la barre flind) ; #AT 2 ; Dég 1-4 (la barre flind) ; AS le désarmement ; TA M ; M 12.

Les Gnolls (12) : Int Faible ; AL CM ; CA 5 ; VD 9 ; DV 2 ; p.v. 15 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; TA P ; M 11.

Toutefois, cette rencontre sera légèrement différente de la plupart des altercations avec des monstres, Grralix se considérant comme une créature plutôt sophistiquée.

Après un échange de coups qui dure quelques tours, Grralix interrompt brusquement la lutte pour prendre la parole d'un ton étonnamment posé et savant. Il évoquera un vêtement d'un membre de la troupe (« Ciel ! Est-ce bien de la soie ? »), une arme (« Désolé de vous





interrompre mais saviez-vous que votre hache était une splendide pièce dessinée par des artistes nains ? »), un bagage ou un objet appartenant aux joueurs (« Attendez ! N'est-ce point une bouteille d'Arabellois 66 que je vois là ? ») ou quelque chose de ce goût. Il ordonne à ses gnolls de cesser les combats et offre de se retirer en échange de l'objet qu'il a repéré. Si les PJ acceptent, Grralix tiendra parole et s'en ira, le cœur en liesse, remerciant la troupe pour sa générosité et commentant d'un ton emphatique leur bon goût. S'ils refusent, Grralix haussera les épaules et la bataille reprendra, plus violente encore.

B. Marcus se confesse

(À Iriaebor ou Estant)

Depuis le début du voyage, le masque de Marcus s'érode peu à peu. Le talent et la bravoure de ses compagnons, ainsi que leur volonté à le défendre même s'ils ne le portent pas vraiment dans leur cœur, le mettent mal à l'aise et exacerbe son sentiment de culpabilité. L'assaut des Moines Noirs a fini par le convaincre que quelqu'un désirait sa mort. Si un moine a accepté de parler, le jeune homme suspecte à présent l'identité de cet ennemi. Aujourd'hui, plus qu'un autre jour, il a besoin d'amis pour l'entourer.

Durant le voyage, Marcus décide finalement de faire amende honorable et d'avouer la vérité — jusqu'à un certain point, néanmoins. Si les joueurs sont particulièrement rusés, cette révélation n'aura rien de nouveau pour eux. Le MD devra alors improviser. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> Marcus vous regarde du coin de l'œil, une expression de franche contrition peinte sur le visage. « J'ai une confession à vous faire, déclare-t-il finalement. Mon nom n'est pas Marco Volo, mais Marcus Badine. Je suis le neveu de Maskar Badine d'Eauprofonde. Ces dernières années, j'ai erré dans Féerune, essayant d'oublier qui j'étais. Aujourd'hui, je crois que quelqu'un aimerait me voir mort. Quelqu'un qui pense que je suis Volothamp Geddarm. »
>
> Il soupire avant de poursuivre plus avant.
>
> « Je crois que mes années de débauche m'ont rattrapé, et à cause de moi, vous connaissez aujourd'hui les pires ennuis. Malheureusement je ne peux effacer ce passé. »

Marcus ne peut se résoudre à parler du vol de l'*Œil du Dragon*. Quand on lui demande s'il a des ennemis en particulier, il feint l'ignorance, prétendant devoir glaner d'autres informations avant de pouvoir s'avancer sur l'identité de ceux qui lui en veulent.

Si les aventuriers décident à leur tour de faire montre d'honnêteté en admettant qu'ils connaissent déjà toute l'histoire, Marcus en sera tout d'abord bouleversé avant de réfléchir et comprendre que son oncle se soucie de lui. Après que Philip le Barde aura découvert l'offre de récompense de Sabbas, l'identité de l'ennemi du jeune homme sera connue de tous.

C. Un officiel quelque peu soupçonneux

(Suzail ou Tyrluk)

Les fonctionnaires du Cormyr sont réputés pour leur grande efficacité et minutie. Dans la région, on parle déjà d'un ignominieux voleur, connu sous le nom de « Volothamp », « Marcus » ou « Marco » et sa triste bande de coupe-gorge, responsables de nombreux larcins, de la mise à sac du monastère de Chauntéa et peut-être aussi du meurtre des moines. Par chance, ces incidents rapportés demeurent dans le vague même s'ils sont suffisamment importants pour semer le doute et faire naître la méfiance parmi les douaniers du Cormyr, si respectueux de la loi.

Lorsque la troupe gagne le Cormyr, elle traverse Tyrluk si elle a décidé de voyager par voie terrestre ou Suzail si c'est par voie marine. À la frontière, les aventuriers devront subir un contrôle poussé des douaniers. Lisez les paragraphes suivants :

> Le douanier est un homme au nez pointu et au regard méchant, vêtu d'une tunique pourpre et or. Il a une mine revêche.
>
> « Avez-vous quelque chose à déclarer ? » demande-t-il d'un ton soupçonneux.

Une telle rencontre a pour objet d'éviter de donner aux PJ une réponse bureaucratique trop directe, de provoquer une bataille au cours de laquelle les épées et les sortilèges ne seraient d'aucune utilité. En effet, une participation effective au jeu est indispensable.

La troupe se voit offrir plusieurs opportunités. S'ils demandent ce que le douanier entend par « choses à déclarer », l'officier soupirera avant de se lancer dans l'énumération suivante, d'un ton monocorde sans prendre la peine de reprendre son souffle.







« Les choses à déclarer, fait-il avec un regard méprisant, sont ces biens, ces produits, ces objets, ces articles, ces plantes, ces animaux, ces individus, etc. qui peuvent être d'un quelconque danger pour les sujets, les nobles, les officiers ou en général pour la paix de la nation du Cormyr, ces articles dont la valeur est telle que leurs propriétaires peuvent en escompter un profit ou un gain en les transportant à l'intérieur des frontières souveraines de la nation, le profit étant considéré comme un service fourni par les citoyens du Cormyr et par le gouvernement du bon Roi Azoun IV, à qui les dieux ont accordé santé et pérennité, et comme tout ce qui est sujet aux taxes coutumières, aux tarifs et aux impôts, destinés de plein droit aux douaniers de Sa Majesté et aux nobles, ou nécessairement sujet aux taxes, tarifs, privilèges, impôts, etc. par des fonctionnaires régulièrement désignés… »

Si les PJ décident de déclarer quelques uns de leurs effets, le douanier leur fera remplir une montagne de formulaires dans lesquels ils devront décrire en détail ces objets, leur nombre, leur valeur et préciser quel usage ils comptent en faire.

Si les joueurs essaient de passer sous silence certains de leurs biens, le douanier ordonnera à des gardes de fouiller leurs bagages ainsi qu'eux-mêmes. Ces sentinelles découvriront indéniablement le boîtier de parchemin appartenant à Maskar Badine contenant la missive que ce dernier destine au Seigneur Trystemine ainsi que la *baguette prodigieuse*. Craignant qu'il ne s'agisse d'un pli officiel, les douaniers n'ouvriront pas le tube mais deviendront fort méfiants. Si le boîtier est trouvé, Marcus ne manquera pas de le voir et de s'étonner d'y voir apposé le sceau des Badine. Il forcera peut-être la troupe à admettre qu'ils travaillent pour le compte de son oncle (une fois encore, cette découverte a pu tout aussi bien être faite plus tôt ; le MD devra alors adapter le jeu).

Les personnages devront également fournir l'itinéraire qu'ils comptent emprunter à l'intérieur du Cormyr, dès l'instant où leur attitude éveillera les soupçons de l'officier. Durant cet échange, le douanier ne cache pas qu'il croit les aventuriers capables d'agissements subversifs tels qu'un coup d'état, la distribution de tracts à caractère politique ou d'écrits véhiculant des idées réfractaires au régime.

Le douanier prendra éventuellement un parchemin et une plume pour griffonner un connaissement férocement détaillé, incluant le tarif à payer qui s'élève à 27 po, 9 pa et 6 pc. Si les PJ s'acquittent de ce montant, le douanier les autorisera à poursuivre leur route. Toutefois, il enverra un message aux Dragons Pourpres, via une *boule de cristal*, dans lequel il leur suggérera de prendre des renseignements sur le compte des PJ.



D. Une victime de la cruauté

(En dehors de Suzail ou Tyrluk)

Comme la troupe quitte la première étape de leur périple, ils se retrouvent dans la situation suivante :

> Sur la route, à la lisière de la ville, vous apercevez un gnome seul, qui tente d'échapper à plusieurs humains. Ces derniers l'assaillent à coups de pierres tout en lui hurlant « Retourne là d'où tu viens ! Quitte notre ville, sale gnome ! » et autres épithètes infamantes.

Les aventuriers interviendront probablement, mais si, par hasard, ils se refusaient à porter secours au gnome, Marcus les en implorerait. Si, malgré tout, les joueurs refusent, Marcus éperonnera sa monture et fondra seul, à bride abattue sur les assaillants.

Si la troupe intervient, les humains s'enfuiront dès la fin du premier round de combat.

Les attaquants (Humains de niveau 0) : Int moyen ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; p.v. 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (pierres et armes improvisées) ; TA M ; M 9.

Alors que la troupe se lance à l'assaut des attaquants, le gnome en profite pour gagner le couvert des arbres et s'enfuir sans même que les aventuriers aient eu le temps de lui parler. Ces derniers maugréeront quelques instants contre le manque de gratitude du gnome avant de se remettre en route.

Le gnome, nommé Zan, est l'apprenti de Heino (voir *Personnages*) ; il apparaîtra de nouveau dans la prochaine rencontre. La Troupe des Bois et son chef, Heino, voyagent dans les traces des aventuriers. Si l'un de ceux-ci jetait un coup d'œil par-dessus l'épaule, il distinguerait quelques cents mètres derrière lui, les roulottes de Heino qu'il ne pourrait toutefois pas identifier.

E. L'intervention des Dragons Pourpres

(N'importe où)

Après avoir reçu le rapport concernant une bande de « bandits et de mécréants », dirigée par Marco Volo, le douanier soupçonneux de la Rencontre C a fait parvenir un message aux Dragons Pourpres sur la position des aventuriers. Comme la troupe approche une petite bourgade, ils voient ce qui suit :

> Devant vous, vous apercevez un escadron de cavaliers. Caparaçonnés de cotte de mailles, ils portent des tabards ornés du dragon pourpre de Cormyr.
>
> « Halte, au nom du Roi Azoun ! hurle le cavalier de tête. Nous sommes les Dragons Pourpres du roi et nous parlons en son nom ! Nous avons des questions à vous poser ! »

La troupe peut choisir entre demeurer sur place, fuir ou se préparer à l'attaque. S'ils préfèrent prendre la poudre d'escampette, des Dragons Pourpres fantassins surgiront alors derrière eux, leur barrant la route.

S'ils demeurent là ou décident de se battre, les Dragons Pourpres approcheront et l'officier de tête les sommera de déposer leurs armes s'ils ne veulent pas être sous le coup d'une arrestation. Insistez sur la tension qui règne en ces lieux avant que la situation ne dégénère en de violents affrontements : si la troupe lance l'assaut avant que Heino n'apparaisse, laissez-les se battre et blesser éventuellement quelques Dragons. Attention... ! Blesser légèrement, il n'est nulle question de tuer... Les aventuriers n'ont pas besoin, surtout à ce stade de l'aventure, que des charges pour meurtre soient retenues contre eux.

Si la troupe permet aux Dragons d'approcher, l'officier demandera le nom de chacun des aventuriers, s'enquerra de l'endroit d'où ils viennent, posera des questions sur le Monastère de Chauntéa à Berdusk et le meurtre mystérieux des moines, puis plus tard sur plusieurs vols dont la troupe n'a jamais entendu parler. Comme l'interrogatoire se poursuit, l'officier est de plus en plus convaincu que les aventuriers sont coupables, il ignore encore de quoi mais selon lui, la réponse ne saurait tarder... Sous le feu nourri de ses questions, les membres de la troupe commencent à transpirer.

Il est temps alors de lire ce qui suit :

> Derrière vous, retentit bientôt une voix enjouée.
>
> « Enfin vous voilà ! Nous vous avons cherchés partout ! »
>
> Vous vous retournez et vous apercevez une caravane de roulottes tirées par des chevaux à la robe grise. Des gardes humains vêtus d'armures escortent cette enfilade de voitures en bois bariolées tandis que des gnomes à cheval mènent le convoi. Tout à coup, vous reconnaissez l'un d'entre eux, il s'agit du gnome que vous avez secouru plus tôt. Celui qui vient de s'exprimer est un barbu, à l'œil vif, drapé de



couleurs éclatantes. Il éperonne son poney et vient s'adresser au chef des Dragons Pourpres.

« N'écoutez pas ces gens, capitaine ! crie-t-il. Ils sont avec nous. Ils vous ont certainement raconté qu'ils étaient de simples voyageurs. Ils avaient une bonne raison pour cela : je crois qu'ils étaient embarrassés de nous avoir perdus à Wheloune. »

Le Dragon Pourpre réussit à grand-peine à dissimuler sa stupéfaction et surtout, son désappointement.

« Ils sont avec vous ? demande-t-il d'un ton dubitatif. Mais vous, qui êtes-vous ? »

Le gnome glisse à terre et tombe en génuflexion devant l'officier.

« Heino est mon nom, fait-il d'une voix humble... Heino, le prestidigitateur, le chef de la Troupe des Bois. Nous sommes une bande de saltimbanques : chanteurs, danseurs, acteurs de tragédies, de comédies, d'opéras, d'opérettes et j'en passe... Nous sommes jongleurs, acrobates, illusionnistes ou poètes épiques... »

Le Dragon lève la main pour lui intimer de se taire.

« Je vois, lâche-t-il à contrecœur. Et ceux-là... poursuit-il quelques secondes plus tard en vous détaillant de pied en cap, ils font partie de la troupe ? »

Heino opine du chef.

« Depuis plusieurs mois maintenant. Gardes, assistants et hommes à tout faire. Non que je sois particulièrement enchanté de leurs prestations mais ils travaillent pour moi. »

Tournant le dos à l'officier jonché sur son destrier, le gnome fourrage dans la sacoche accrochée à sa selle et en extirpe un document en papier vélin couvert de calligrammes indéchiffrables.

« Voyez vous-même, enchaîne-t-il bientôt en avisant derechef le Dragon et en lui brandissant sous le nez le parchemin, ils sont inscrits sur ce manifeste. »

L'officier lui arrache le document et tente de le lire.

« Eh bien, fait-il enfin, tout semble être en ordre.

— Tant mieux, déclare Heino en récupérant le parchemin et en le rangeant de nouveau dans sa sacoche. »

Il fouille alors dans sa bourse et en sort une poignée de pièces.« Nous sommes terriblement désolés de vous avoir importuné, capitaine, ajoute-t-il en tendant l'argent au commandant des Dragons. Peut-être que cet humble présent vous fera oublier la maladresse de mes employés... »

Heino se tourne alors vers vous.

« Et maintenant, montez dans l'une des voitures, vous ordonne-t-il. J'ai du travail pour vous. Que quelqu'un s'occupe de leurs chevaux ! »

A moins que les personnages ne soient complètement stupides — ce qui n'est certes pas impossible — ils monteront dans les roulottes. Sinon, Marcus les en priera. S'ils refusaient néanmoins d'obéir, le commandant des Dragons Pourpres deviendrait soupçonneux et leur suggérerait fortement de rejoindre leurs « amis ». Les personnages pourront être contraints à obtempérer.

Sur la route avec Heino

Une fois les personnages dans les roulottes, les Dragons Pourpres s'éloigneront, non sans lancer derrière eux de méchants regards. À présent, les PJ peuvent faire connaissance avec Heino et les siens.

Heino leur explique que Zan lui a raconté comment ils avaient volé à son secours et tient, tout comme Zan, à leur témoigner sa reconnaissance. Quand il a vu les aventuriers aux prises avec les Dragons Pourpres, le chef gnome a décidé d'intervenir. Il ne précise pas qu'il a tout d'abord sondé les personnages grâce au sort de *connaissance des alignements* pour s'assurer qu'ils n'étaient pas des mécréants.

Les aventuriers pourront confier toute l'histoire à Heino ou en inventer une version qui tienne debout. Quoi qu'il en soit, le chef gnome leur dira que sa troupe est en route pour Valombre où elle doit se produire devant le Seigneur Trystemine. Toutefois, les saltimbanques s'arrêteront en chemin, pour donner chaque soir une représentation. Comme ils doivent se rendre au même endroit, Heino suggère que les aventuriers voyagent en leur compagnie pour éviter toute suspicion de la part des Dragons Pourpres qui demeurent aux aguets.

La suite des événements dépend des PJ et de leur décision. Accepteront-ils de suivre la troupe d'artistes ? Si personne ne réussit à les persuader d'accompagner les saltimbanques, laissez-les voyager jusqu'à Valombre seuls, en érigeant quelques rencontres d'intérêt sur leur chemin. La confrontation avec Felibarr Noirelance aura de toute manière lieu au terme de l'aventure.

Si, au contraire, les PJ acceptent l'invitation de Heino, ils camperont pour la nuit en compagnie de la troupe du gnome et goûteront au cours du dîner à la spécialité culinaire de Heino : un succulent lièvre rôti avec des échalotes et du basilic.





Chapitre 3

Où nos héros, à présent en compagnie de Heino et de ses nobles saltimbanques, voyagent à travers le Cormyr, évitant soigneusement les attentions malveillantes des Dragons Pourpres et se produisant devant des assistances en liesse. Ici, vous trouverez répertoriées les différentes marchandises — plus ou moins alléchantes — proposées par les auberges et estaminets.

Ce chapitre se déroule de manière plus singulière que les autres épisodes de l'aventure. Les PJ accompagnent la troupe de Heino tandis que cette dernière enchaîne les représentations à travers tout le Cormyr.

Une enfilade de rencontres aura lieu durant cet épisode, entre les représentations de la troupe d'artistes, elles vous seront contées de manière sommaire ci-dessous. Le MD pourra à loisir multiplier ces rencontres et les jouer dans l'ordre qui lui siéra. Tout aussi librement, il pourra ajouter ou ôter les accessoires proposés, changer les détails de l'épisode ou ignorer quelques incidents. Toutefois, certains événements, comme la scène où on découvre que Sabbas a mis la tête de Marcus à prix, ne pourront disparaître. Les sites où auront lieu les rencontres dépendront de l'itinéraire emprunté par la troupe, qui sera soit décidé par cette dernière, soit par le MD se glissant dans le personnage de Heino, le gnome. La carte 3 (p. 26) fournira la localisation des rencontres.

Les représentations

Auberges, tavernes et lieux publics ne manquent pas au Cormyr, tout comme les amphithéâtres, les carnavals, les salles des fêtes et demeures de nobles ou de riches marchands prêts à payer le spectacle offert par des ménestrels et des acteurs. Tous ces lieux sont autant d'endroits rêvés pour des artistes ambulants qui souhaitent se produire.

Heino et sa troupe gagnent leur vie grâce à ces prestations. Comme les personnages accompagnent la troupe, ils peuvent assister aux spectacles quand ils ne se produisent pas eux-mêmes s'ils en ont le talent. Marcus, lui-même, réussira à chanter quelques ballades et à jouer lors de certaines représentations.

Le MD trouvera plusieurs directives utiles pour mener à bien ces spectacles dans le chapitre 8 du *Manuel Complet du Barde*. Ainsi il en saura plus sur l'endroit où auront lieu les représentations, le nombre de spectateurs, le succès des prestations et les recettes.

Le supplément *Cormyr* fournit plus amples détails quant aux villes de la région et la nature de leurs habitants. Cet ouvrage pourra être d'un grand secours pour le MD en lui donnant maintes informations et directives sur les principales agglomérations du Cormyr et la réception que les artistes s'y verront offrir.

Dans certains cas, le seul fait que les PJ assistent aux bouffonneries de la troupe de Heino peut s'avérer divertissant. Heino, lui-même, introduit chaque pièce du spectacle d'un ton grandiloquent et cérémonieux : « ... Et à présent, ladies and gentlemen, l'un des plus extraordinaires numéros auquel vous ayez jamais assisté... Un chanteur dont le talent a fait fondre en larmes l'empereur de Kara Tur... dont la réputation n'est plus à faire même parmi les ménestrels elfiques de la lointaine Éternelle-Rencontre... » et ainsi de suite. En qua-



lité de directeur des cérémonies, Heino se produit comme illusionniste sans chercher toutefois à éclipser ses compagnons et leurs prestations.

Chaque saltimbanque met en scène son talent. Philip le Barde prône l'amour et la guerre dans ses chansons. Ina, quant à elle, jongle avec adresse. Balles, poignards et divers objets donnés par les spectateurs s'envolent devant une audience bouche bée. Le clou de son spectacle : un jonglage, les yeux bandés ! Dalyor et Ralnor, eux, exécutent des tours prodigieux de tir à l'arc cependant que Zan éblouit les foules avec ses tours de passe-passe. Attention, ce dernier aurait une fâcheuse tendance à parfois surestimer ses capacités ! Astrelle, l'esprit-follet époustoufle le monde avec ses acrobaties, traçant des arabesques dans les airs, portant souvent des torches ou laissant sur son passage des traces de *lueurs féeriques* que Heino lui a jetées. Les spectateurs s'ébaudissent dès qu'Ulwe se libère de ses fers, de ses chaînes, de sacs, de coffres soigneusement verrouillés ou lorsque Grax, le demi-orque, joue de ses couteaux. À des heures avancées de la nuit, quand les plus jeunes membres de l'audience se retirent enfin, Darna propose un numéro quelque peu osé. D'autres membres de la troupe, tels que les Pyramidistes gnomes, engagent ensuite des combats et autres tournois.

En sus de ces exhibitions, la troupe joue un répertoire de pièces, dans une ribambelle éclectique de décors et de costumes. Comédies de mœurs plutôt que de l'humour grivois, tragédies qui s'achèvent avec la mort de tous les personnages et quelques épisodes historiques qui, bien que divertissants, ne sont que pure fiction… Parmi ces derniers, « Le Roman de Tristan et de Robyn », l'histoire du Peuple des Sélénae et ses croisades contre la Bête et autres ennemis ; « La Mort du Roi Zaor » qui relate l'assassinat du Roi de l'Éternelle-Rencontre et le deuil éploré de sa Reine ; « La Saga de Drizzt » à propos du fameux drow renégat et j'en oublie…

S'ils y sont disposés, les PJ ont la possibilité de participer à ces spectacles, en jouant de la musique, en déployant leurs talents de prestidigitateur, en venant gonfler les rangs de la chorale, en acceptant des seconds rôles, en servant de cibles pour les lancers de poignard, etc. Comme nous l'avons d'ores et déjà mentionné, ils peuvent également obtenir un premier rôle dans une pièce. Le MD est seul maître en la matière, il saura associer et assortir ces numéros pour donner aux joueurs le plus de plaisir possible.

La foule s'endiable…

Tout à coup, sans raison apparente, les spectateurs se déchaînent, dardant les artistes de nourriture, de chopes de bière et autres rebuts. Les PJ pourront se contenter d'aider la troupe de Heino à échapper à cette foule en délire ou préférer lancer l'assaut contre les membres de l'audience et se battre. Les bardes et autres personnages raisonnables auront la possibilité de gagner des points d'expérience en résolvant la situation sans violence.

L'intolérance

Le racisme redresse son ignominieuse tête alors que les agitateurs anti-gnomes apparaissent et hurlent de cruelles insultes avant d'exiger — comme à l'accoutumée — que les gnomes « retournent d'où ils viennent ». Les PJ recourront à la violence pour soutenir les gens de Heino s'ils n'usent pas de leurs talents oratoires pour humilier les fanatiques, pour retourner la foule contre ces adversaires ou pour les contraindre à battre en retraite.

Grax, le demi-orque, pourrait être une autre cible de l'intolérance tandis que les spectateurs scanderont des slogans contre « les rebuts orques » ou feront montre de violence. Comme il est décrit dans *Personnages*, Grax est un être pacifique, doté d'une âme sensible qui préférera la fuite au combat, et les aventuriers auront peut-être à le défendre.

Un client amoureux

Un PJ ou un membre de la troupe tel que Darna se produit sur scène quand tout à coup, un client ivre, submergé par des sentiments amoureux, devient trop pressant et déclare sa flamme. Si un aventurier intervient et repousse cet impudent ou protège un membre de la troupe, il s'en fera alors un ami. Si les choses se déroulent pour le mieux, une idylle pourrait s'ensuivre.

Une assistance amicale

La foule fait montre d'une exceptionnelle générosité et double les recettes des artistes. La seule chose à craindre, c'est que par des « bis » enthousiastes et des applaudissements à tout rompre, les spectateurs fassent que la soirée se prolonge trop tard dans la nuit.

Un noble mécène

Un noble sympathique, impressionné par la prestation des saltimbanques, les invite à une soirée privée dans sa demeure. Qu'y gagneront les artistes ? Une recette prodigieuse ou la perspective d'une fête ennuyeuse à mourir où ils devront divertir une poignée de nobles gens blasés ? Quoi qu'il en soit, ce noble sera peut-être un jour mécène et ami des PJ…



Un employeur gourmand

Le tenancier de l'auberge ou le mécène peut exiger la moitié des gains de la troupe et leur demander de régler leurs repas et leurs consommations.

Zan a des ennuis

L'apprenti de Heino, Zan, tente de jeter un sort qu'il ne maîtrise pas et finit par commettre des dégâts ou provoquer un incendie. À moins qu'il n'effraie la foule avec un dangereux tour de passe-passe.

Des démêlés avec la loi

Les Dragons Pourpres sont toujours à la recherche de Marco Volo et ses complices. En certains lieux du Cormyr, des escadrons de Dragons pourraient faire leur apparition, furetant, posant des questions et tentant d'arracher des renseignements sur les aventuriers. Ces incidents n'ont pour objet que de mettre les PJ sur les charbons ardents. Toutefois, les Dragons ne les retrouveront pas à moins qu'ils ne soient suffisamment idiots pour se faire démasquer.

La main mise de Sabbas

Sabbas et les autres poursuivants de la troupe ne les ont pas oubliés. Le magicien retors et son triste acolyte, Felibarr comptent des informateurs à travers tout le pays ; et la prime alléchante offerte par Sabbas a attiré foule de bandits et de coupe-gorge. Même le Zhentarim a eu vent de cette récompense et s'est lancé aux trousses de Marcus.

Quels qu'en soient les motifs, un autre assassin entrera en action, bien déterminé à capturer Marcus mort ou vif. L'identité du meurtrier est l'affaire du MD — il peut s'agir d'un personnage connu à l'instar de Flamme ou d'Eregul, du *Décor de campagne des Royaumes Oubliés*, de Mourn le drow, des *Elfes de l'Éternelle-Rencontre*, ou encore de quelqu'un d'inventé par le MD. Ce mécréant devra menacer la troupe. Il ou elle tentera de se débarrasser discrètement de Marcus, en gagnant sa confiance, en lui glissant du poison dans son vin ou plus simplement, en s'introduisant subrepticement dans sa chambre pour lui planter un couteau en plein cœur. S'il est fait prisonnier, ce bandit avouera que quelqu'un a offert une forte somme d'argent pour la capture de Marcus mort ou vif. Il n'en dira pas plus, malgré tout effort pour le faire parler… C'est connu, les assassins savent garder leur langue.



La follette amoureuse

Astrelle a été séparée des siens des années durant et se sent quelque peu seule. L'un des PJ mâle s'entiche d'elle mais la haute stature de cet homme est une barrière à leur idylle. Astrelle se procure un peu de *potion de diminution* afin de réduire la taille du PJ à la sienne. Si ce dernier accepte de devenir petit, elle lui demandera d'avaler la potion, s'il émet quelque réticence, elle ira peut-être jusqu'à la lui administrer à son insu. Quoi qu'il en soit, le PJ est rapetissé durant 7 + 1d4 tours, laissant l'opportunité à Astrelle de connaître une relation amoureuse avec l'aventurier.

Astrelle peut également décider de renverser la situation et boire une *potion de croissance gigantesque*, qui lui permettrait de grandir autant que l'objet de son affection. Quel que soit son choix, elle demeurera amoureuse de ce PJ quelque temps et pourra réapparaître lors de futures aventures.

Mariage funeste

Un gentilhomme ou un riche marchand engage la troupe pour se produire au cours du mariage de sa fille. Le cachet est alléchant et le noble homme, amical et affable. Malheureusement, les choses vont se détériorer.

Le MD peut ériger autant d'incidents désastreux qu'il le souhaite. Imaginez un mariage où tout va mal. Voici une liste non exhaustive de ce qui pourrait se passer :

- L'épousée déteste son nouveau mari. Le mariage n'est qu'une transaction financière et politique. La jeune femme n'aura de cesse d'échapper à ce triste destin, en allant même jusqu'à clamer haut et fort qu'elle est éprise d'un PJ.
- Un rival, aiguillonné par la jalousie, interrompt la cérémonie et provoque le marié en duel. Les PJ ainsi que les saltimbanques se retrouvent bientôt impliqués dans la bagarre générale.
- L'alcool coule à flot et bientôt les rixes se déchaînent parmi les invités enivrés.
- Le gentilhomme a en vérité des oursins dans les poches, réduisant le montant initial du cachet des artistes, en déduisant des dépenses soi-disant de dernière heure.
- Astrelle offre son fabuleux numéro de la torche aérienne et accidentellement, met le feu à la salle de réception.
- Un convive agressif aperçoit tout à coup Grax et se met aussitôt à hurler « Les orques attaquent ! » provoquant un tollé général et peut-être même une violente émeute.
- Le nouvel époux s'enivre plus que de raison et commence à flirter effrontément avec Darna ou une PJ femme, encourant les foudres de son beau-père.
- Les Dragons Pourpres surgissent, cherchant Marcus et ses compagnons.

Une nouvelle de mauvais aloi

Cette rencontre devrait être la dernière de ce genre dans le pays de Cormyr et s'achèvera par le départ de la troupe pour les Vaux. Elle aura lieu dans le nord du Cormyr ou près de là, afin que la troupe de Heino puisse quitter la région rapidement.

Heino n'est pas sans connaître la mission de la troupe. Il a mis son bras droit, Philip le barde dans la confidence et lui a demandé de mener une enquête. Après une longue et dangereuse investigation, Philip a réussi à se procurer une copie de l'avis de recherche au nom de Marcus.

Un soir, comme la troupe bivouaque pour la nuit, Zan s'approche des PJ et leur annonce que Heino les attend dans sa roulotte. Lorsqu'ils y pénètrent, lisez ce qui suit :

> L'intérieur de la roulotte, disparaissant sous des monceaux de costumes bariolés, une profusion de décors et un bric-à-brac invraisemblable est plongé dans la pénombre. Heino est assis à une table face à son homme de confiance, Philip le Barde. Leurs visages crispés, faiblement éclairés par un reste de bougie, se découpent contre l'obscurité.
>
> « Bienvenue, mes amis, déclare le maître des lieux d'un ton inhabituellement grave, j'ai bien peur d'avoir de mauvaises nouvelles à vous annoncer. Je vous en prie, asseyez-vous. »
>
> Alarmés, vous vous exécutez sur-le-champ. Zan vous sert aussitôt un verre de vin.
>
> « Philip, poursuit Heino, s'il te plaît, lis-nous le document que tu as trouvé. »
>
> L'intéressé, la mine aussi sombre que son vis-à-vis, déroule un parchemin et commence sa lecture :
>
> « "Oyez, aventuriers et chasseurs de prime ! Sachez que le criminel Volothamp Geddarm, alias 'Marco Volo', alias 'Marcus Badine', a gravement offensé le ô combien honora-



ble mage Sabbas au point que ce dernier exige réparation. Sachez également que Sabbas offre une récompense de 10.000…" »

Philip marque une pause, vraisemblablement pour juger de son effet.

« Les 10.000 ont été barrés, enchaîne-t-il quelques secondes plus tard, et on a inscrit 20.000 à la place. "Vingt mille dragons aquafondiens pour la capture de Volothamp, mort ou vif ! Ce mécréant devra être remis aux mains du magicien Sabbas ou de l'un de ses agents." »

L'homme se tait derechef.

« Il y a un post-scriptum, écrit par une autre main, ne tarde-t-il pas à reprendre. On y dit que le présumé Marco Volo voyage en ce moment en compagnie de ménestrels dirigés par un certain Heino le Gnome. »

Ce dernier prend alors la parole.

« Il nous faut, déclare-t-il, quitter le Cormyr sur-le-champ. Philip, préviens tout le monde. Nous emprunterons le Goulet de Pierre au nord, en évitant ainsi Tilverton. »

Il lève les yeux vers vous.

« Ne vous mettez pas martel en tête, conclut-il enfin. Les choses s'arrangeront dès que nous aurons gagné Valombre. »

Dans les minutes qui suivent, une effervescence règne au sein du campement tandis que les membres de la troupe s'apprêtent à lever le camp. Marcus réagira mal aux nouvelles, il se murera dans un mutisme obstiné lorsque les PJ l'assiégeront de questions. Quelques heures plus tard, alors que la troupe suit le Goulet de Pierre, le jeune homme accepte enfin de faire des aveux. Alors qu'il entame sa confession, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« Je me targuais d'être un escroc accompli, avoue-t-il d'un ton repentant. Je voulais me sentir libre, vivre comme un voleur, chanter pour les nobles gens, conter fleurette aux plus belles femmes du pays et que mon nom soit sur toutes les lèvres, par de-là les forêts, les rivières et les frontières.

» Il y a de cela un an, j'ai eu vent qu'un magicien du nom de Sabbas avait fait sa réapparition à Féerune après une absence de plusieurs années. Après avoir graissé la patte de quelques délateurs, je retrouvais sa trace et parvenais à localiser le manoir qu'il louait à la limite de Selgonte. Je m'y suis introduit discrètement et j'ai dérobé un objet qui me semblait de valeur, l'*Œil du Dragon*. C'est alors qu'une espèce de gargouille, un garde de la demeure, m'a pris sur le fait et j'ai fui.

» J'ai réussi à m'échapper mais la peur me tenait encore à la gorge. Je pensais que Sabbas aurait tôt fait de découvrir mon identité et se mettrait à ma poursuite. Alors, je décidai d'écrire au magicien une lettre anonyme dans laquelle j'imputais le vol à Volothamp Geddarm. Je n'étais pas sans savoir que Volothamp connaissait beaucoup d'ennemis parmi les magiciens et ceci depuis qu'il avait tenté de publier le secret de leurs pouvoirs, il y a quelques années. Mon Dieu, je suis désolé mais j'étais si paniqué…

» J'usai alors d'un sort de camouflage, trouvé sur un parchemin que j'avais subtilisé à mon oncle et cachai l'œil dans la Forêt des Araignées, au sud de Valombre. J'espérais retourner le chercher dès que les choses se calmeraient pour le vendre au plus offrant.

» Les mois s'égrenèrent sans que personne ne m'inquiétât. J'ai cru que j'étais sorti d'affaire. C'est alors que vous m'avez proposé de devenir votre guide. J'ai sauté sur l'occasion, imaginant que je pourrais vous entraîner jusqu'à la Forêt des Araignées afin de récupérer l'*Œil du Dragon*. »

Marcus exhale un soupir résigné.

« À présent, il semblerait que mon subterfuge se retourne contre moi. Bien sûr, Sabbas croit Volothamp coupable du larcin… c'est bien la seule chose qu'il ait avalée. »

Il serre les dents.

« Malheureusement, il est persuadé que je suis Volothamp Geddarm ! À cause, certainement, du surnom dont je me suis affublé… Moi qui l'avais choisi parce qu'il ressemblait à celui qu'utilise Geddarm, je pensais naïvement que les femmes s'intéresseraient ainsi à moi…

» Mon oncle avait raison, je ne suis qu'un bon à rien d'égoïste. Heureusement, vous avez été là pour moi, vous m'avez protégé… Diable qu'ai-je fait ? Je vous ai causé des ennuis, j'ai dilapidé la fortune de mon oncle et mis en danger les jours de Heino et de ses amis. Mon inconscience a failli vous coûter la vie au monastère de Chauntéa avec les dangereux Moines Noirs… »

Le jeune homme semble misérable, comme si rien ne pouvait effacer la contrition qu'il porte en son cœur.

« Que faisons-nous à présent ? demande-t-il, quelques secondes plus tard, d'un ton calmé. Que faisons-nous ? »

Oui, que faire ? La troupe poursuit son chemin vers les Vaux et le dernier chapitre de *Voyage*.



Chapitre 4

Foule de péripéties attendent encore nos héros ! Marcus Badine est inconsolable — son attitude en témoigne — et nos vaillants aventuriers doivent une fois de plus trouver une solution à son dilemme. Alors que la fin de leur voyage se profile déjà, les personnages ainsi que leurs compagnons doivent affronter un nouveau piège mortel et — il faut l'espérer — se débarrasser une fois pour toutes de l'univers de perversité propre à Felibarr Noirelance. La nourriture et les boissons sont rares, mais au moins satisfaisantes.



La troupe quitte Cormyr sans anicroche, sous le dais de la nuit. La route vers Valombre est dégagée. Néanmoins, Sabbas n'a pas renoncé à retrouver Marcus, et sa récompense, qui ne cesse d'augmenter, attire de plus en plus d'assassins et autres mécréants. Avant qu'ils ne puissent se reposer, les PJ devront affronter un vieil ennemi : le magicien Felibarr Noirelance.

Felibarr sur le chemin...

Le maléfique Felibarr Noirelance ne s'est pas tourné les pouces depuis la dernière rencontre avec les aventuriers. Il a perdu leur trace lorsque ces derniers écrasèrent littéralement ses agents près de l'Auberge-du-Chemin mais depuis, ne désespère pas de les retrouver.

Un courroux grandissant et une immense frustration ont conduit Felibarr à exiger de Sabbas qu'il augmente sa récompense de 15.000 à 30.000 po. Aiguillonné par une rage incommensurable, Felibarr redouble alors d'efforts pour retrouver le jeune homme. Les rumeurs au sujet d'un groupuscule répondant à la description faite de la troupe finissent par lui parvenir aux oreilles. Ces aventuriers voyageraient en compagnie d'une bande de ménestrels à travers la campagne du Cormyr.

À force de recoupements, il parvient enfin à localiser les PJ. Aussitôt, Felibarr se met en route, escorté d'hommes de main. Sachant que Heino et ses compagnons se dirigent vers Valombre, le magicien décide de tendre une embuscade sur la Drève de la Mer de Lune. Mais, lorsque ses éclaireurs l'avertissent que Heino a changé d'itinéraire et emprunté le Goulet de Pierre, il choisit de les intercepter dans les Régions Sauvages des Rocterres.

Les PJ seront sur le qui-vive mais Felibarr agit avec beaucoup de brio. Le Goulet de Pierre est bien plus difficile d'accès que la Drève de la Mer de Lune et il faudra trois à cinq jours à la troupe pour gagner la Passe des Ombres, la fin de leur périple. Dans les contreforts des Pics du Tonnerre, Felibarr et ses alliés font leur apparition.

Dans le lointain s'érigent les Pics du Tonnerre, émaillés de neige ci et là. Des rafales de vent glacial, venues des cimes, balayent la nature, se glissant subrepticement sous les pans des capes. Là-haut, les cumulo-nimbus se sont rassemblés, présages de pluie.

Deux sombres silhouettes surgissent de derrière un rocher, toutes deux armées d'un arc long. Comme les individus approchent, vous découvrez des orques ou des demi-orques, caparaçonnés d'une armure annelée.

« Halte ! hurle l'un d'entre eux. Nous voulons faire palabres ! »





Si la troupe se tait, lisez ce qui suit. Si, au contraire, les aventuriers décidaient d'attaquer, passez directement au paragraphe *Le règlement de compte*.

> Vous distinguez de nouvelles silhouettes derrière les rochers alentour. Orques, humains ou autres humanoïdes, vous ne sauriez le dire… C'est alors que vous entendez un martèlement étouffé dans le lointain et bientôt, un splendide destrier apparaît devant vous. Vous reconnaissez le cavalier, le détestable Felibarr Noirelance.
>
> À votre plus grande surprise, le magicien sourit mais ne vous y trompez pas, ce sourire n'a rien d'amène.
>
> « Oyez, bonnes gens ! s'exclame-t-il, d'un ton glacial. Je craignais ne plus jamais vous revoir. Depuis notre dernière rencontre, ô combien intéressante dois-je le concéder, je n'ai eu de cesse de vous retrouver pour vous adresser toutes mes félicitations. »
>
> Il se redresse quelque peu sur sa selle.
>
> « J'aimerais que nous puissions parlementer car je n'ai nulle intention de vous tuer. Non que l'idée ne m'ait point séduit mais j'ai autre chose en tête pour l'instant. »
>
> Un moment, il marque une pause, en profitant pour regarder Marcus de pied en cap.
>
> « Vous voyagez en compagnie d'un certain individu répondant au nom de Marco Volo, poursuit-il quelques secondes plus tard. Vous seriez peut-être intéressés d'apprendre que cet imposteur se nomme en vérité Marcus Badine et qu'il est l'un des jeunes nobles les plus gâtés et arrogants d'Eauprofonde. J'ai appris qu'il se faisait également passer pour Volothamp Geddarm au grand dam de beaucoup.
>
> » Vous comprenez, susurre-t-il d'une voix fielleuse en feignant d'examiner ses ongles, ce jeune homme a pris quelque chose. Quelque chose qui ne lui appartient pas. En fait, vous protégez un triste sire, un maraudeur de bas étage. Ne valez-vous pas mieux que cela ? »
>
> Felibarr vous coule un regard en biais, un regard quelque peu méprisant.
>
> « Vous me jugez maléfique ? Je me contente pourtant d'achever la tâche des sentinelles d'Eauprofonde. Je pourrais tous vous tuer sans que personne dans le pays m'en blâme. Mais, non, je suis un être de raison, en dépit des apparences. Remettez-moi Volo et vous recevrez 5.000 po. Donnez-moi ce voleur et continuez votre chemin. »
>
> Il a un nouveau sourire.
>
> « Je suis certain que vous êtes de mon avis, mes amis, enchaîne-t-il. Qu'en dites-vous ? Laissez ce jeune homme entre mes mains et empochez votre argent ! »

Si les PJ acceptent la transaction et remettent Marcus à Felibarr, l'aventure s'achèvera ici et vous pouvez renoncer sur-le-champ au dernier volet de la trilogie, *Marco Volo : Arrivée*. Heino et sa troupe seraient horrifiés par une telle action, qu'ils définiraient de couarde tandis que Maskar Badine chercherait par tous les moyens à faire payer la troupe pour une telle bassesse. De toute évidence, Felibarr n'a nulle intention de tenir ses engagements et de payer les PJ une fois qu'il aura récupéré Marcus. Que les aventuriers se méfient !

Si, au contraire, les personnages agissaient avec sagesse — en rejetant l'offre du magicien — lisez-leur les quelques lignes ci-dessous :

> Felibarr rejette la tête en arrière et part d'un rire méphistophélique.
>
> « Comme je le subodorais, déclare-t-il d'un ton menaçant, qui se ressemble s'assemble. J'aurais dû m'y attendre. Après notre affrontement à Eauprofonde, nous nous devions de régler nos comptes. Eh bien, mes amis, battons-nous ! Je vais avoir enfin le plaisir de contempler vos dépouilles. »

Le règlement de compte

La rixe avec les hommes de Felibarr risque d'être fort violente, à présent que Noirelance et les PJ connaissent de nouveaux alliés. Felibarr mènera ses mercenaires, et compagnons du mal, au combat cependant que Heino et ses saltimbanques se tiendront aux côtés des PJ. Une retraite n'est pas envisageable puisque les roulottes de Heino et les cavaliers bloquent la route. Toute tentative visant à contourner la caravane des saltimbanques serait peine inutile sans compter qu'elle risquerait d'envenimer les choses, en permettant à Felibarr d'attaquer en toute impunité.

La troupe de Heino, loyale jusqu'au bout, se battra aux côtés des PJ. Les tristes acolytes de Felibarr assailliront les saltimbanques en arrière-plan, le MD se chargera seulement de décrire le déroulement du conflit.

Bien sûr, Felibarr n'a d'yeux que pour Marcus et les aventuriers. Ce conflit devra requérir toute l'attention, mettant en avant les deux camps opposés, Felibarr et ses guerriers d'un côté, les PJ de l'autre.



Les mercenaires orques

Felibarr a pris soin d'engager à sa solde trente mercenaires orques et demi-orques. La moitié d'entre eux combattra contre les PJ cependant que les autres se mesureront aux forces de Heino.

Les mercenaires orques (30) : Int moyen ; AL LM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; p.v. 6 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (épée courte) ou 1-6 (arc long) ; TA M ; M 12.

Les humains maléfiques

Certains des compagnons de Felibarr l'ont rejoint en vue de cette bataille, espérant tirer du conflit quelque intérêt matériel tel que le pillage. Les PJ devront s'affronter à moult individus, la plupart à cheval. Le MD choisira parmi la liste suivante, les adversaires de la troupe.

Nosk (Guerrier de 6ème niveau) : Int Faible ; AL CB ; CA 4 ; VD 12 ; DV 6 ; p.v. 48 ; TAC0 15 (+3 en fonction des armes) ; #AT 1 ; Dég 1-8 +3 (épée courte +3) ou 1-6 (arc court) ; TA M ; M 16.

Nosk, mercenaire cruel, a servi Felibarr à nombreuses reprises. Ruiné, il a plus que besoin de renflouer ses caisses, ce qui lui donne d'autant plus d'ardeur au combat.

Khaza (Guerrière de 5ème niveau) : Int Faible ; AL LM ; CA 5 (*cotte d'anneaux +2*) ; VD 12 ; DV 5 ; p.v. 30 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (épée longue), 1-6 (lance de cavalier légère) ou 1-4 (arbalète) ; TA M ; M 16.

Khaza, guerrière spécialiste des combats dans le désert, vient de l'Anauroch. Cavalière de grand brio, elle est capable d'user de son arbalète sans manquer sa cible alors que sa monture est lancée à bride abattue. Sans pitié aucune, elle aime à tourmenter ses victimes en leur faisant espérer une fuite possible pour mieux les achever ensuite.

Druhzalar (Sorcier de 6ème niveau) : Int Géniale ; AL CN (M) ; CA 8 (*bracelets de* CA 8) ; VD 12 ; DV 6 ; p.v. 15 ; TAC0 19 ; #AT 2 ; Dég 1-6 (Bâton) ; TA M ; M 15 ; Sortilèges : *projectile magique* (x3), *sommeil, nuage de brouillard, flèche acide de Melf, boule de feu, immobilisation des personnes.*

Un renégat de la pire espèce, sorcier qui travaillait jadis pour les érudits de Châteausuif, Druhzalar est tombé en disgrâce pour avoir attaqué un jeune scribe. Aujourd'hui, il a sombré dans l'alcool et accepte toute mission. Felibarr lui fait confiance pour demeurer sobre le temps d'accomplir sa tâche.



Maglad (Sorcier de 5ème niveau) : Int Exceptionnelle ; AL LM ; CA 10 ; VD 12 ; DV 5 ; p.v. 15 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (Dague) ; TA M ; M 14 ; Sortilèges : *projectile magique* (x2), *sommeil, force fantasmatique, force fantasmatique majeure, rayon débilitant, éclair.*

Maglad est un associé de Sabbas, dépêché pour aider Felibarr à capturer Marcus. Froid et calculateur, cruel si le besoin s'en fait ressentir, il préfère éliminer l'ennemi avant de poursuivre son chemin. Il poussera Felibarr à faire disparaître les PJ aussi rapidement que possible. Il achètera son existence en acceptant de dévoiler ce qu'il sait sur le compte de Sabbas et surtout, sur le puissant objet extraplanaire dérobé par Marcus, le fameux *Œil du Dragon.*

Voruna (Prêtresse de 6ème niveau) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 5 (armure d'écailles et bouclier) ; VD 12 ; DV 6 ; p.v. 33 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (knout) ; TA M ; M 13 ; Sortilèges : *blessures légères, malédiction, terreur, immobilisation des personnes, marteau spirituel, croc-en-jambe, appel de la foudre, conjuration d'insectes.*

Voruna sert Loviatar, la Dame de Douleur, et désormais travaille en collaboration avec Felibarr pour punir jusqu'à la mort les ennemis de sa déesse. Elle met un point d'honneur à offrir la moitié de ses gains au temple de Loviatar. Pour chacune de ses victimes, elle inflige la douleur, de manière presque méthodique — Loviatar aime en effet que les proies souffrent avant de rendre leur dernier soupir. Elle use du *toucher douloureux* dès que l'opportunité se manifeste mais elle préfère demeurer en retrait et jeter des sortilèges à distance. Le MD est celui qui décidera si le temps est suffisamment couvert pour permettre à Voruna d'user de son sort *appel de la foudre.*

Comme nombre de prêtres fidèles à Loviatar, elle supporte la douleur et ne battra pas en retraite même avec de sérieuses blessures. Elle saura résister à la torture sans révéler la moindre information.

Skarr (Voleur de 8ème niveau) : Int élevé ; AL CM ; CA 7 ; VD 12 ; DV 8 ; p.v. 30 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (rapière ou arc long) ; TA M ; M 15.

Skarr est venu récemment gonfler les rangs de l'armée de Felibarr. Poussé par l'attrait du gain, il a rejoint le magicien à Tilverton. Felibarr ne croit pas en lui, à juste titre d'ailleurs, car Skarr a l'intention de prendre la clé des champs après avoir dérobé tout ce qu'il trouvera sur son passage. Quoi qu'il en soit, il reste un combattant de premier choix.

Rau'Triel Luen (Drow, sorcière de 10ème niveau) : Int génial ; AL CM ; CA 1 (*cape de protection +5, anneau de protection +4*, -1 en fonction de la dextérité) ; VD 12 ; DV 10 ; p.v. 26 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-6 +3 (bâton de contrecoup) ; TA M ; M 17 ; Sortilèges : *projectile magique* (x2), *bouclier, patte d'araignée, cécité, ténèbres* (rayon de 5 m), *invisibilité, toile d'araignée, vol, rafale, conjuration de monstres I, terreur, tempête glaciale, nuage mortel, téléportation.*

Rau'Triel Luen, sorcière drow, compte parmi l'une des ferventes « admiratrices » de Felibarr et a rejoint sa troupe dans l'espoir de se livrer à quelques voies de fait. Si Felibarr est assassiné et Rau'Triel parvient à s'enfuir (elle garde son sortilège de *téléportation* à cet effet), elle jurera de se venger des PJ et pourra, si le MD le désire, apparaître dans de nouvelles aventures comme un adversaire de poids.

Les suites du conflit

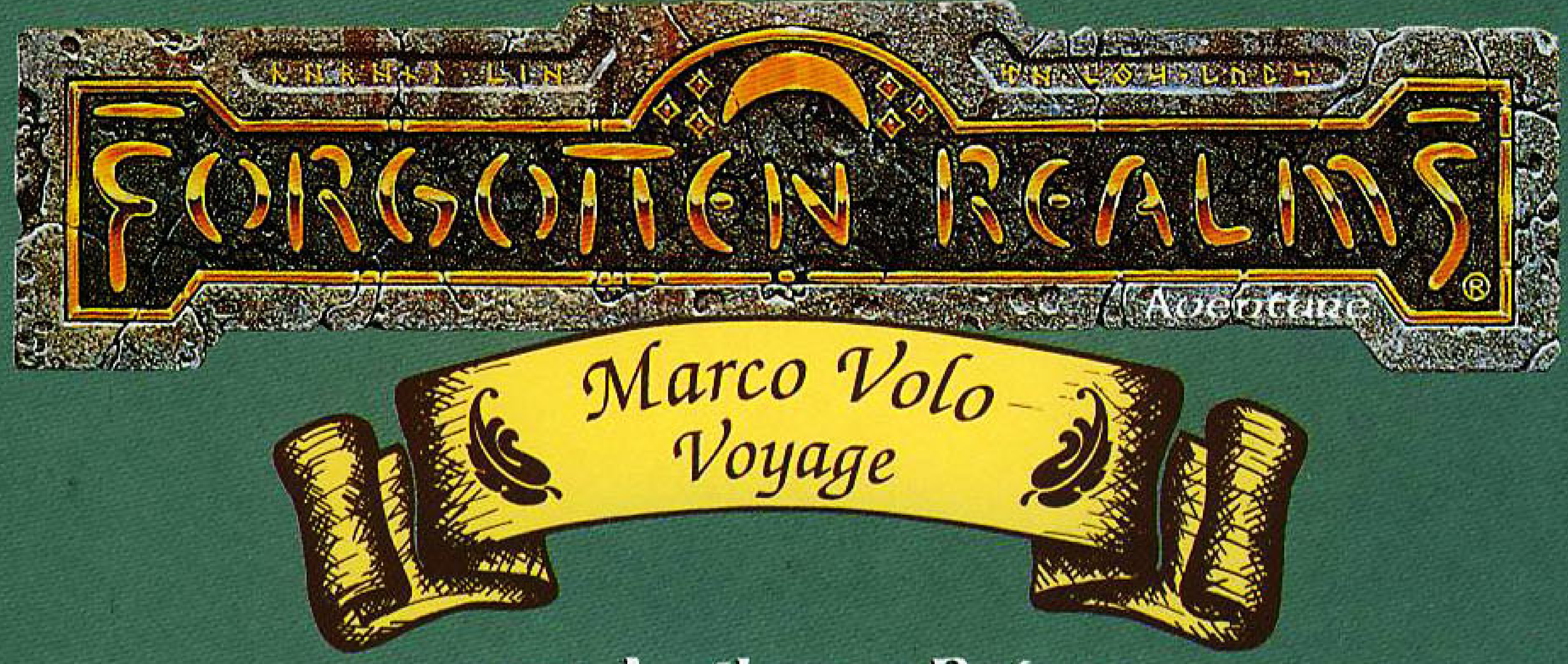
Après la bataille, il est probable que Felibarr Noirelance ne sera plus. Même si, par miracle, il réussissait à s'enfuir, il ne mettra plus sa vie en danger pour une simple récompense, préférant disparaître à jamais.

Le campement de Felibarr n'est guère éloigné du champ de bataille. Là, les aventuriers découvriront des armes, des vêtements, des armures ainsi qu'un coffre contenant des pièces d'or que Felibarr destinait à la paie de ses troupes. Ce coffre est fermé par un *verrou de magicien* et recèle 4.500 po, 6.000 pa et 20 gemmes (1 x 1.000 po ; 4 x 500 po ; 10 x 100 po et 5 x 50 po). Les pierres précieuses devaient constituer des primes pour bons et loyaux services.

La route vers Valombre est finalement dégagée. Shareal suggérera aux PJ de prendre un peu de repos, elle leur administrera les premiers secours et les « soins ». Heino a en sa possession (selon le bon vouloir du MD) quelques *potions de soins.* Le fin mot de cette sordide affaire sera dévoilé lors du dernier volet de la trilogie, — *Marco Volo : Arrivée* — dans lequel Marcus conduit les PJ là où est caché l'*Œil du Dragon.* Là, il découvrira à son grand dam que l'objet est doté d'une âme et que le sorcier Sabbas est l'instigateur de toutes les épreuves encourues par la troupe durant le périple. Volothamp Geddarm qui a été injustement calomnié, ainsi que d'autres, retrouvent enfin leur véritable identité.







par Anthony Prior

Marco Volo : Voyage est le second volume de la trilogie de Marco Volo, conçue pour quatre à huit joueurs de niveaux 6 à 8. Cette aventure aux moult rebondissements commence à Eauprofonde alors que les personnages se lancent dans un périple jalonné d'intrigues qui les conduira jusqu'à Valombre. Marcus Badine (alias Marco Volo), un jeune voleur sympathique bien qu'importun, est chargé de les escorter.

Après avoir quitté l'Auberge-du-Chemin, la troupe se dirige vers le Monastère de Chauntéa, près de Berdusk, où ils demanderont le gîte et le couvert. Ils découvriront un monastère perdu dans un coin de nature paradiaque, un site pastoral idyllique... malheureusement les choses ne sont jamais aussi simples qu'elles y paraissent.

Après avoir fui le monastère, les PJ se heurtent aux Dragons Pourpres du Roi Azoun, aux trousses de l'ignominieux Marco Volo, vil maraudeur. Seule l'intervention d'une troupe de saltimbanques permettra aux personnages de poursuivre leur chemin.

Alors qu'ils voyagent en compagnie de Heino et sa Troupe des Bois, les aventuriers s'initient aux joies d'une vie d'artistes ambulants, se produisant chaque soir devant une audience différente. Au cours de l'épisode, les PJ en apprendront un peu plus sur Marcus et les secrets qui l'entourent. Toutefois, le mystère demeure autour du parchemin de Maskar et d'un puissant objet extraplanaire, l'*Œil du Dragon*.

L'Aventure s'achèvera à la lisière de Valombre, après la confrontation finale avec le tristement célèbre assassin, le mage Felibarr Noirelance.

Ce volet de la trilogie de Marco Volo offre l'opportunité aux MD de mener tambour battant plusieurs rencontres singulières, toutes aussi pittoresques les unes que les autres. Les personnages-joueurs ne pourront compter seulement sur leurs épées et leurs sortilèges pour échapper aux affrontements et aux problèmes qui s'érigeront sur leur chemin. Drames et épisodes picaresques jalonneront cette aventure qui ni demande qu'à se poursuivre...

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
U. S. A.



Limited
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

